Sonderausgabe Nr. 9 1990
TRONIC-Verlag
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50

SONDERAUSGABE 9

SAM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

INTERESSANTE FILMUMSETZUNGEN

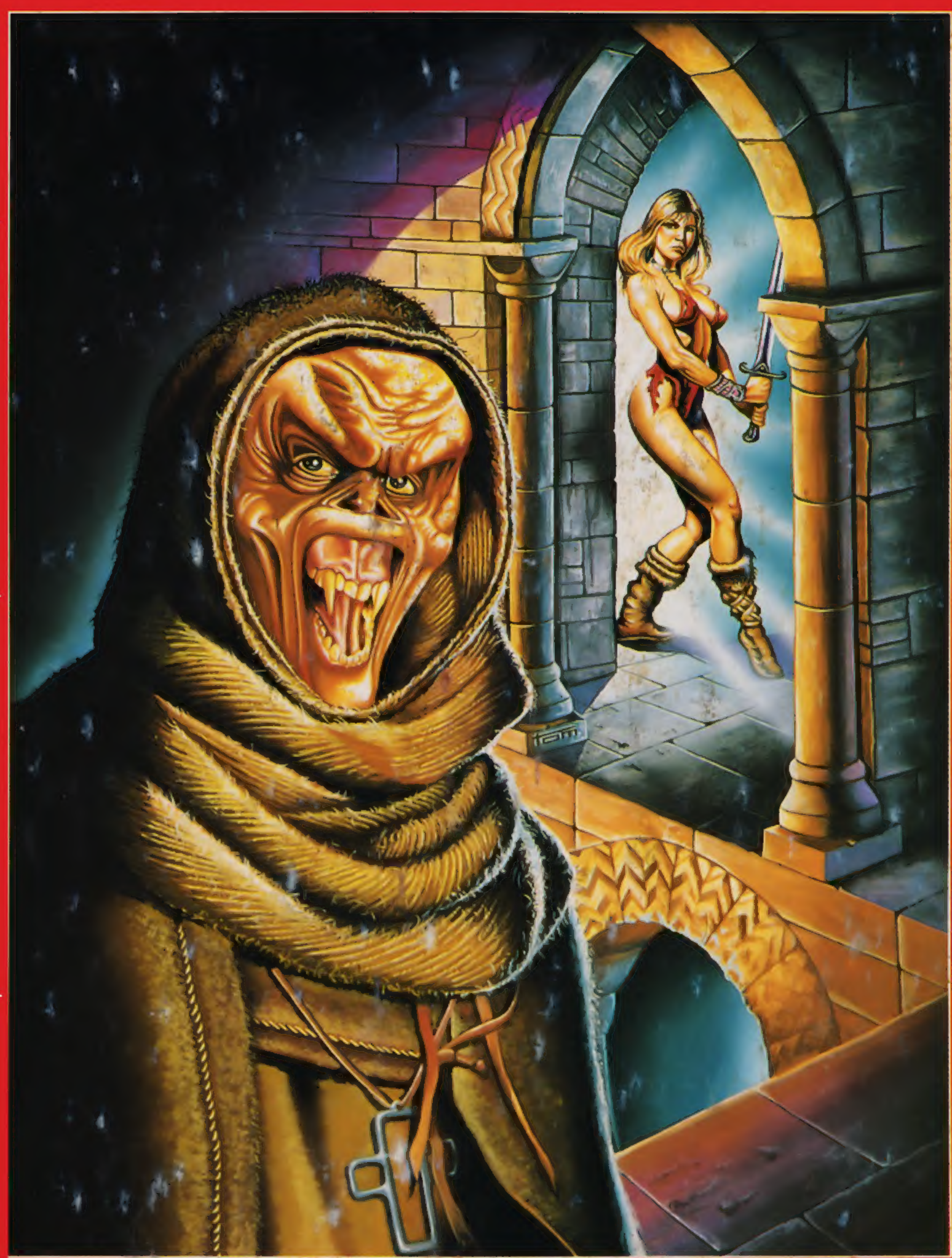
JAGD AUF ROTER OKTOBER, BATMAN, EMMANUELLE, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT, KRIEG DER STERNE, LIZENZ ZUM TÖTEN, DIE UNBESTECHLICHEN

KONSOLEN

- ALLE KONSOLEN IM ÜBERBLICK
- TECHNISCHE DATEN
- EMPFEHLENSWERTE SPIELE
- BRANDNEUE MODULE

EXTRAS

- AUTOMATENSPIELE FÜR ZUHAUSE
- EUROPAS GRÖSSTES SPIELE-PARADIES
- GROSSER WETTBEWERB
- FEEDBACK



SAMMELBAND 3

ES GIBT NUR EINEN

JETZT AUCH ERHÄLTLICH FÜR ATARI ST & AMIGA

Emlyn Hughes

INTERNATIONAL SOCCER

Rechtzeitig fertig zur Weltmeisterschaft !

MASTER GAME

C+VG HIT!

CLASSIC

FUN*1

Audiogenic

"Die anspruchsvolle Steuerung und sämtliche Spiel-Modi der C64-Version wurden tadellos umgesetzt. Dank besserer, schnellerer Grafik ist der Spielwitz noch eine Prise höher. Wer eine spielstarke Fußball-Simulation für seinen Amiga oder ST sucht, ist mit diesen sehr erfreulichen Adaptionen gut bedient."

(Heinrich Lenhardt in POWER PLAY 6/90)

ÜBER EIN JAHR IN DEN HITLISTEN! ... MEHR ALS 100.000 STÜCK VERKAUFT!

Das 8bit-Fußball-Erlebnis der 80er Jahre wird nun zu einer 16bittigen Sensation der 90er: Nun sind die lang herbeigesehnten Amiga- & ST-Versionen auf dem Markt!

Als EMLYN HUGHES SOCCER für den 64er, Schneider & Spectrum erschien, beurteilte die Presse aus ganz Europa dieses durchweg sehr positiv.

Nun, da die Amiga & ST-Fassungen erhältlich sind, suchen die Tester schon nach neuen Superlativen. Besonders die britische Presse, die die Muster schon vorab sah, war schier aus dem Häuschen - und das mit Recht! Die Urteile rangierten von "einfach exzellent" bis "die wohl beste Fußball-Simulation, die es bislang gab!"

So, versucht es selbst! Und denkt daran: Es gibt nur ein EMLYN HUGHES SOCCER!

AUDIOGENIC SOFTWARE LTD BOMICO Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069/778025

Denn sie ist groß und schläft nicht

..., die Konkurrenz. Dem sind sich so manche Damen dieser Welt bewußt und schmieren sich mit Wonne ihre neueste Make-Down-Errungenschaft um den Erdbeermund - damit man besser glänzt (als die Konkurrenz). Ja, und während man gebietsübergreifend mit der ebenso einfachen wie wirkungsvollen '2 + 4-Formel' das Konkurrenzdenken zwischen hüben und drüben ein für allemal zu begraben versucht, indem sich drüben ein ebensolches aus ökonomischer Sicht aufbaut, glaubt man im Nahen Osten allen Ernstes, Konkurrenz locker, flokkig mit Granatwerfer und MG-Feuer gefügig machen zu können. Von konkurrentem Treiben in fernöstlichen Gefilden bekommt Ihr mit diesem unserem neunten Special Wind, denn diesmal dreht sich (fast) alles um Eure lieben 'Tastaturlosen', die Konsolen. Von der Hardware bis zur Soften, vom Evergreen bis zum Brandneuen - mit grenzenloser Maßlosigkeit haben wir uns mit den Wunderkisten auseinandergesetzt.
Apropos Konkurrenz: Das Zauberwort heißt SNK. Eine neue Konsole? Und was für eine. Wird sie neue Maßstäbe setzen, wird sie schärfster Konkurrent für die bislang Konkurrierenden?
Nicht als Konkurrenz zum altbewährten Coverzeichner soll unser Titelbild verstanden werden. Na, wie gefällt Euch der Mönch? Isser nit süß? Die Meinungen in der Redaktion differieren da schon ein wenig. Das Positive: so alt wie der sieht in der Tronic-Familie bislang noch keiner aus - oder vielleicht doch? Waren das noch Zeiten, als Mönche und Nonnen sich durch unterirdische Tunnel besuchten. Nun, die Dame im Background zumindest hat irgendwie gar nichts von einer solchen. Schreibt uns bitte Eure Meinung zum Cover (oder besser gleich zum ganzen 'Häft'). Wir glauben, der Zeichner hat was.
Neben Konsolen und Mönchen bringen wir Neues und Unbekanntes aus der Spielhalle, einen Beitrag zum Thema 'Filmumsetzungen', Eure Meinung(en), viele News,...jede Menge Unterhaltsames eben - denn die Konkurrenz ist groß und schläft nicht. Gruß und Kuß und Spaß beim Schmökern,

Eure Special-Redaktion

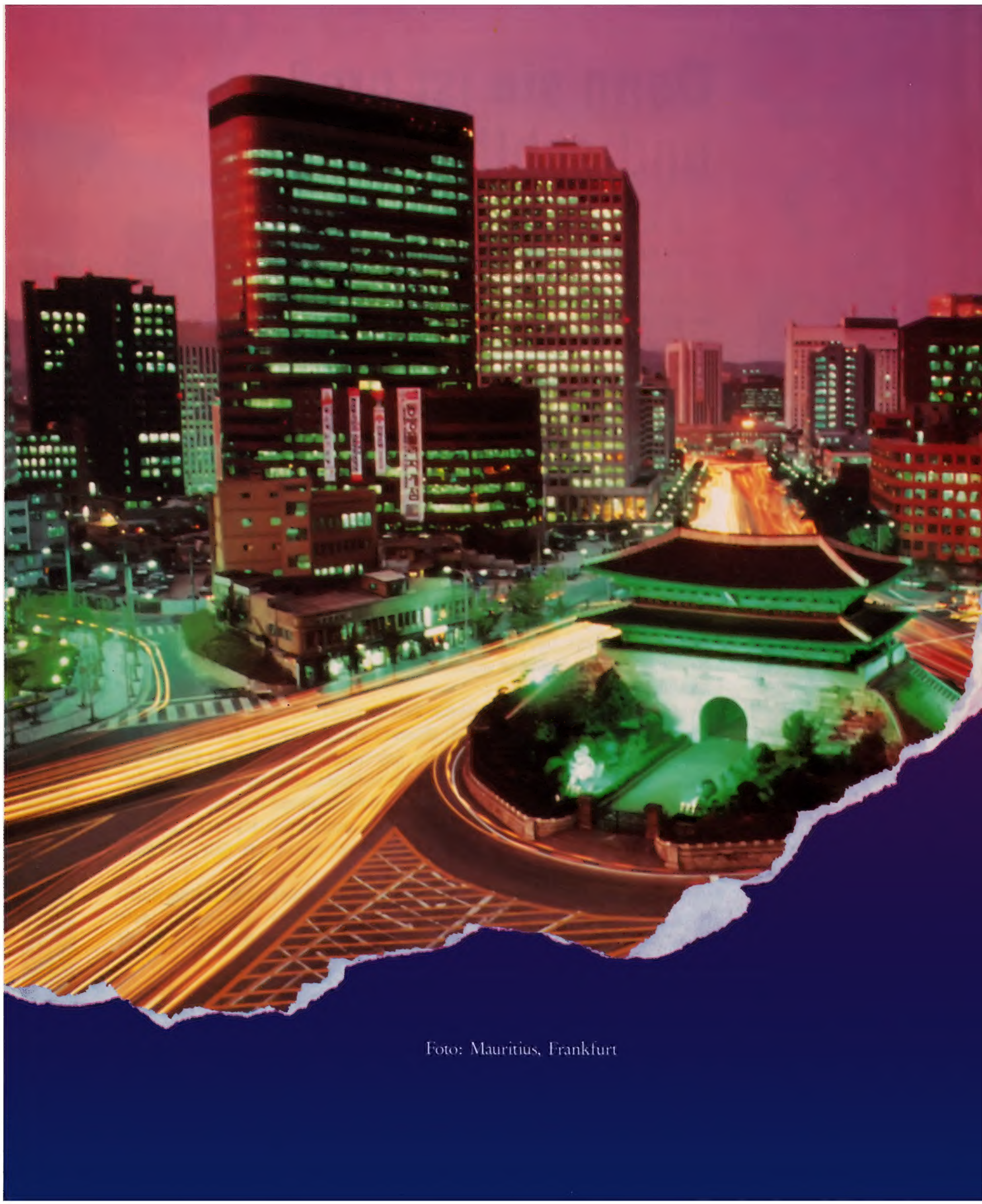


Foto: Mauritius, Frankfurt

INHALT

KONSOLEN

HARDWARE 8
KONSOLEN-GAMES 26
"DURCHBLICKER" 34
"THE BEST OF..." 35
NEUVORSTELLUNGEN 59

SPIELHALLE

SPIELETESTS 84, 88, 92, 93
GAUSELMANN-BERICHT 86
VEGAS WORLD 87
KONAMI-BERICHT 90

RUBRIKEN

EDITORIAL 3
IMPRESSUM 5
NEWS 6
COMIC 17, 83, 87
FEEDBACK 18
WETTBEWERB 53
GENERALKARTE/
INSERENTENVERZEICHNIS 98

FEATURES

NINTENDO-BERICHT 42
FILMUMSETZUNGEN 64
CHICAGO-MESSEBERICHT 72
MIT LÖTKOLBEN &
KOMBIZANGE 94

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Axel Gredé (verantw.)

CHEFREDAKTEUR
Matthias Siegk (mats)

REDAKTION
Peter Braun (pb), Eva Hoogh (ev)

COVER
Thomas Thiel

LAYOUT
Annette Braun

COMIC
Stefan Bayer, Mathias Neumann

ILLUSTRATION
Stefan Bayer

AUTOREN DIESER AUSGABE
Hans-Joachim Amann, Manfred Kleimann, Ulrich Muhl, Torsten Oppermann, Stefan Schachler, Ottfried Schmidt, Michael Suck, Klaus Wolf

FOTOS
Hans-Joachim Amann, Peter Braun, Mauritius, Merchandising München / Repro Studio Stefan

ANZEIGENLEITUNG
Andrea Komorowski (Leitg.), Anja Proger
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.4, ab 1. April 1990

SATZ
Uwe Siebert (Leitg.), Andrea Kloss, Regina Sieberheyn, Astrid Zeuch

REPRODUKTION
Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel-und Bahnhofsbuchhandel)

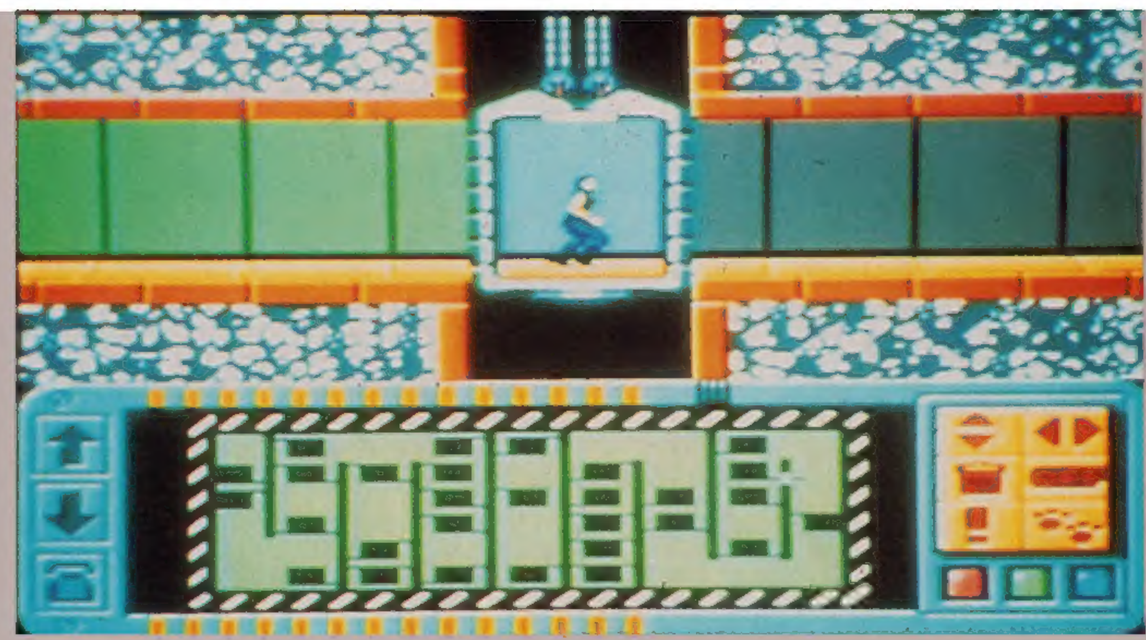
VERLAG UND REDAKTION
Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon: 0 56 51 / 3 00 11
Telefax: 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox: 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext: 0 56 51 / 3 00 16

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos keine Haftung.

Sega-Futter

U.S. Gold sorgt für Action

Alte Titel, neues System: Die Software-Company **U.S. GOLD** sorgt via **VIRGIN GAMES** für **SEGA**-Module. Als Erstes kommen **PAPERBOY, GAUNTLET, INDIANA JONES** (das Action-Spiel), sowie der Spring-und-Knobel-Klassiker **IMPOSSIBLE MISSION**. Im September könnt Ihr Elvin Atombender & Konsorten zu Leibe rücken, Tests folgen!



Endlich! Impossible Mission für das SEGA Master System

Gauntlet, das klassische Suchspiel.

Nun schleicht er wieder...Indy III

SSI goes SF

Rollenspiel einmal anders

BUCK ROGERS ist wieder da! Diesmal hat **SSI** ein recht gut aussehendes **AD&D**-Rollenspiel daraus gestrickt. Ankunft auf der Erde ist für September geplant. Vorgesehene Landeplätze: PC, Amiga und C 64.

Zahlenspiele

High-Score-Speicher für PC-Engine

Grämt es Euch, daß Freunde Euren High-Score anzweifeln? Daß Euer Spielstand von kurz vor der Lösung unrettbar verloren ist? Dann könnt Ihr aufatmen, denn **HUDSON** hat Erbarmen und ein Speichermodul für die **PC-ENGINE** entwickelt. Das etwas unhandliche Teil wird hinten an den Extended Bus gesteckt und hält Eure Glanzleistungen gewissenhaft fest. Bei allen neueren (Rollen-)Spielen, u.a. NEUTOPIA, kann man außerdem den Spielstand speichern. Die langlebigen Mignon-Batterien sind natürlich austauschbar und das Ganze für ca. DM 70 bei EC-Electronics zu kaufen.

Buck Rogers im Anfang!

Action für Segas Kleinen

Speedball in Arbeit

SPEEDBALL wird gerade von MIRRORSOFT für das SEGA MASTER SYSTEM umgesetzt. Sieht gut aus...

Japanisch, praktisch, gut

Konsolenzeitschriften

Wer nur noch an kleine, tastenlose Kästen denken kann, bekommt ab sofort noch mehr Futter. Zwei PC-ENGINE-, zwei GAMEBOY-Zeitschriften und ein MEGA DRIVE-Fanzine gibt es monatlich für je 15 DM. Wo? Bei EC-Electronics

Süße Last

Der Gameboy wird tragbar

Wer seinen Handheld standesgemäß ausführen will, braucht nicht länger zu darben. NINTENDO bietet einen GAME BOY-Koffer an, in dem Ihr außer Maschine, Batterieteil, Verbindungskabel und Kopfhörern noch bequem vier Spiele unterbringen könnt. Knapp 18 x 25 x 5 cm mißt der "Diplomatenanzug", ca. 30 Mark kostet er bei EC in München. Je nach Laune und Wochentag könnt Ihr mit einem schwarzen Koffer losziehen, einem gelben, orangefarbenen, und, und, und..

Viel Rauch um nichts?

Mediagenic für Super Famicom

Große Ankündigung, wenig Konkretes: MEDIAGENIC, die u.a. die Labels ACTIVISION, SIERRA und INTERPLAY unter ihren Fittichen haben, entwickeln demnächst für NINTENDOS künftige 16-Bit-Konsole. Das SUPER FAMICOM soll selbst in Japan erst Ende des Jahres vorgestellt werden. Einzige Angabe von MEDIAGENIC: Ein Flug- und Sportspiel aus der BATTLETECH-Welt ist in Arbeit. Ob angesichts obiger Firmen nicht auch einige Rollenspiele auf uns zukommen...?

Kombinierte Freude

Joypad/-stick für zwei Systeme

Sowohl in das SEGA MEGA als auch in die PC-ENGINE ist das Joypad von WONTEC einzustöpseln. Ein aufsetzbarer Joystick liegt bei, Dauerfeuer und Zeitlupe sind selbstverständlich. Glückliche Besitzer beider Systeme bekommen das Teil für 69 Mark im "gutsortierten Fachhandel", z.B... s.o.

ASM auf der Amiga-Messe! Besucht uns in Köln: Halle 12,2. Obergeschoss, Stand 408.

"Offene Grenzen", "grenzenlos" - Begriffe, die das Jahr 1990 begleiten, auf Schritt und Tritt, Modewörter am Puls der Zeit. Während man hüben wie drüben eifrig am "zweiten" Staatsvertrag 'buddelt', sich mit grenzenlosen '2 + 4'-Gesprächen um wirtschaftliche und soziale Konsolidierung bemüht, arbeitet die japanische Industrie hierzulande an Verträgen ganz anderer Art: Seitens japanischer Unterhaltungselektronik drängen mittlerweile Spielkonsolen der vierten Generation auf den (gesamt-)deutschen Markt. Allmählich sind die Japaner in der Lage, Spielhallenfreaks ihre geliebte Atmosphäre nahezu komplett in die eigenen vier Wände zu holen. Mit Riesenschritten bewegen wir uns jetzt auf die fünfte Generation der Konsolengeschichte zu. Für uns Grund genug, diese etwas andere, doch ebenfalls 'grenzenlose' Konsolidierung mit Adleraugen zu beobachten: Da werden Entscheidungen getroffen, Verträge besiegelt, Gerüchte gestreut. Der Konsolenmarkt ist so konfus wie kein anderer. Wir servieren Euch auf den folgenden Seiten einige spielerische 'Leckerbissen' für die gängigsten Konsolen, viele News und stellen im Vorfeld die grundlegendste Hardware noch einmal ausführlich vor. Wir wünschen Euch 'ne Menge Spaß beim kleinen Streifzug durch einen dichten Konsolenwald...

GRENZENLOSE "KONSOLIDIERUNG"

ENTERTAINS THE WORLD: DER SEGA-MEGA-BLOCK

Gut eineinhalb Jahre ist SEGAS Flaggschiff in unseren Landen bekannt. Das MEGA DRIVE, eine Video-Spielkonsole auf 16-Bit-Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis dato nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen soll. Mag es an mangelndem Engagement seitens der Industriespionage gelegen haben, oder mag es sein, daß selbige einfach zu perfekt war. Wie auch immer, erstaunlicherweise erschien fast parallel zum MEGA DRIVE eine weitere Konsole mit herausragender Qualität: die PC-ENGINE aus dem Hause NEC. Wenn auch nur ein Achtbitter, so hatte dieses Ding doch die Fähigkeiten, SEGA einen Teil des erhofften Wassers in Germany abzugraben, was Grafik, Sound und Zubehör angeht.

Einschlägiges Interesse vermochten damals beide an sich zu reißen, und Grauimporteure reiben sich nach einigen technischen Problemen bei Importbeginn 1989 bis heute die Hände. Wer meint, all dies sei doch Schnee von gestern, der irrt: Kurz nach erscheinen dieser Sonderausgabe wird das MEGA DRIVE in Deutschland seine FTZ-Nummer bekommen und offiziell am Markt untergebracht. Insider behaupten, das sich ähnliche Entwicklungen auch bei NEC abzeichnen. Das Gerangel geht also weiter... Die offizielle Version der mit zwei Prozessoren (68000er/8MHz und Z80/4MHz) gesteuerten **MEGA DRIVE** wird den Usern für satte 500 Mark inclusive deutschsprachiger Anleitung und einem Game angeboten, die Importware kostet glatte 350 Mark. Dafür fehlt, oh Graus, die FTZ-Nummer, und das Handbuch wird in Landessprache mitgeliefert. Interessanter als die japanischen Schriftzeichen sind allerdings die technischen Details, mit denen **SEGA** die Spielekonsole ausgestattet hat: Erinnern wir uns an einen Veteran der Konsolengeschichte: das *Master-System*. Schön war's. Doch schöner wäre es gewesen, hätte man in all der Euphorie auf heftig flackernde Sprites und den ach so monotonen Sound, der mit linearer Konstanz von Game zu Game zu glänzen vermochte, verzichten können.

Nun, für den Anfang war's schon nicht schlecht, und daß es der Anfang war, zeigt der Nachfolger: die neue Arcade-Kiste wartet auf mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound, der (erstmals!) auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist. Nicht weniger lobenswert sind Grafik und Farben, denn - halleluja - es ist gelungen, SEGA-Games so weitestgehend wie nur möglich flackerfrei zu halten. Bei einer Auflösung von 320x244 Pixeln verfügt die Mega-Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8x8 bis 32x32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt unter jener Auflösung Computer-Artworkern kaum 'ne Variante vorenthalten. Da Konsolen auf ROMs jeglicher Art verzichten können, besitzt auch die MEGA DRIVE 'nur' ein Video-RAM von 64 KByte und einen Gesamtspeicher von 136 KByte.

Wer sich MEGAS Ausgänge einmal zu Gemüte führen möchte, findet nebst Video-(NTSC) und RGB-Output die beiden Joystick-/-pad-Ausgänge, die schon erwähnte Kopfhörer-Anschlußbuchse sowie den Modulschacht, der zusätzlich mit dem 140 Mark schweren MEGA-ADAPTER aufgerüstet werden kann (ASM berichtete in 2/89 und 5/89). Dieser Adapter verhindert zum einen das Verstauben alter *Master*-Module, zum anderen bietet es Unersättlichen unter Euch die Möglichkeit, die 'kleinen Flachen', die Steckkarten-Games, anzuwenden.

Weniger beachtenswert die Tatsache, daß man mit der MEGA DRIVE selbstverständlich auch nach Herzenslust 'resetten' kann, und daß das Teil auch über einen ergonomisch zufriedenstellenden Ein-/Aus-Schalter verfügt. Wem das alles noch immer zu wenig vorkommt, der kann sich mit der Tatsache vertraut machen, daß die Maschine mit einem externen Laufwerk ebenso gekoppelt werden kann wie mit kompatiblem Key- oder Grafikboard oder einem Modem für DFÜ.

Matthias Siegk

Schönes Design für 16 Bit

Super Hang On: schnell, spannend, graphisch exzellent

DER SPIELER

NINTENDO OF EUROPE bläst zum Großangriff auf den deutschen Konsolenmarkt. Die offziell erhältliche Handheld-Konsole GAMEBOY startet mit einem Kampfpreis von 170 Mark inklusive "Tetris".

Für diesen Preis lohnt sich Nachdenken zweimal - zumal die GAMEBOY-Variante von Tetris eine der besten ist. Die Suchtgefahr ist enorm und sollte nicht unterschätzt werden. Ebenso der Gameboy selbst. Recht unscheinbar sieht er aus. Mit seinen Gehäusemaßen von 10 x 15 cm ist er ein Winzling. Dabei muß er sich mit seinen "inneren Werten" nicht verstecken. Am auffälligsten dürfte zunächst der monochrome LCD-Screen sein, der mit seiner Auflösung von 144 x 160 Pixeln Grafiken in acht Graustufen darstellen kann. Bei einer Größe von 43 x 43 mm sollte man allerdings nicht zuviel erwarten. Ein Kontrastregler schafft zwar ein dem Umlicht angepasstes und "relativ" scharfes Bild, aber für eine augenfreundliche Optik sollte schon eine kräftige Lichtquelle in der Nähe sein.

Der stromsparende Screen läßt daher den 8-Bit-Prozessor zu akzeptablen Rechenleistungen auffahren. Ein Lautsprecher bringt den Stereo-Sound der recht preiswerten Games in die Gehörgänge. Lautstärkeregler und ein Kopfhörer komplettieren die Akustik.

Da Design und Verarbeitung ebenfalls stimmen, kann der GAMEBOY guten Gewissens weiterempfohlen werden - Tetris nur mit ärztlicher Zustimmung.

Peter Braun

ATARIS «HUNDEKNOCHEN»

Lang, lang ist's her, daß ATARI ein großer Name im Konsolengeschäft war. Selbst die technisch besseren Mattel- und ColecoVision-Systeme konnten damals dem mit Software überhäuften VCS 2600 nicht das Wasser abgraben. Dann wurde es still um ATARIS Konsolenhit - der Zahn der Zeit nagte heftig. Mit der Neuentwicklung LYNX will ATARI im Konsolenbereich wieder Fuß fassen. Die Zeichen stehen günstig.

Die neue Handheld-Konsole LYNX bringt die besten Voraussetzungen mit, um sich auf dem deutschen Markt zu etablieren. Das LYNX ist weder besonders billig noch besonders handlich - auf den ersten Blick zumindest. Betrachtet man "Preis" und "Leistung" im Verhältnis, kommt schnell die Erinnerung an ATARIs Werbeslogan: "Wir machen Spitzentechnologie preiswert". Mit der Rechenleistung eines mit 4 MHz getakteten 6502-Prozessors und einer Arbeitsteilung auf drei Chips steckt beeindruckende Rechenpower unter dem Videocassetten-großen Plastikgehäuse des LYNX. So setzt das LYNX beispielsweise in Sachen Grafikdarstellung neue Maßstäbe. 100 Hertz Bildwiederholfrequenz sorgen für ein flackerfreies Bild auf dem 3,5" großen Bildschirm. Die Grafikauflösung von 160 x 102 Punkten sorgt für die entsprechende Detailgenauigkeit. Dazu trägt auch das Farbenspektrum mit satten 4096 Farben bei, von denen 16 gleichzeitig dargestellt werden können. Die buntgepinselten Sprites unterliegen zahlenmäßig übrigens keiner Beschränkung. Weiterhin können sie noch stufenlos vergrößert und verkleinert werden. Auch akustisch geht "der Luchs" ab. Digitalisierte Töne stellen das LYNX ebensowenig vor Probleme wie die Ausgabe vier voneinander unabhängiger Stimmen. Probleme kann es jedoch geben, wenn zu lange auf Batterie gespielt wird. Der hintergrundbeleuchtete Screen saugt die Akkus in vier bis fünf Stunden leer. Dagegen gibt's Abschaltautomatik nach fünf Sekunden und ein stationäres Netzteil. Zum positiven Gesamteindruck trägt außerdem die sehr gute Verarbeitung bei. Zum Preis von 400 Mark bringt der Mercedes unter den Handhelds das Spiel "California Games" gleich mit. Was will man mehr?

Peter Braun

Klein, stark und preisgünstig

Auf der '87er CeBit in Hannover war an einem unscheinbaren Stand eine kleine Platine an einen Großbildschirm angeschlossen, auf dem R-Type "flimmerte". Der Stand gehörte der Firma HUDSON SOFT, die aus Japan angereist war, um ihre neueste Entwicklung zu präsentieren. Nach längerer Betrachtung stellte sich heraus, daß es sich bei der Platine um eine Spielkonsole handelte. Das Gerät hatte auch schon einen Namen: PC-ENGINE und sollte noch 1987 in Japan veröffentlicht werden...

Bis heute, 1990, sind in Japan schon über zwei Millionen dieses kleinen, weißen Wunderkastens verkauft worden. Und: Es ist noch immer kein Ende des Verkaufsbooms abzusehen. 1989 gelangte die PC-ENGINE auf offiziellem Wege, in neuem Gewand und mit mit einem anderen Namen - TURBOGRAFX-16 - in die Vereinigten Staaten. Dort ist der Verkauf allerdings schon stagniert, was sicherlich mit dem mangelhaften Softwaresupport zusammenhängt. Knapp 30 Games sind bis heute in den USA veröffentlicht worden. In Japan hingegen sind schon über 120 verschiedene HuCards und CD-Roms in allen möglichen Stores zu finden.

Obwohl schon 1987 erschienen, ist die PC-ENGINE sogar heute noch als "Nobelkarosse" unter den Spielkonsolen zu bezeichnen. Die Hauptarbeit im tiefsten Innern verrichtet ein 6502-Prozessor, der mit flotten vier Megahertz genügend Power besitzt, um alle Rechenarbeiten schnell auszuführen. Dabei wird er tatkräftig von zwei Super-Customchips unterstützt. Mit dieser (Luxus-)Ausstattung bringt die ENGINE satte 32 Farben von 512 auf den Screen. Trotz der relativ geringen Bildschirmauflösung von 256 * 216 Pixeln, meint man immer mal wieder (kommt auf die Software an), vor einem Spielautomaten zu sitzen. Zahlreiche Games nutzen die 64 Hardwaresprites und die sechs voneinander unabhängigen Soundkanäle bis zum Exzess aus. Besonders versiert, was den technischen Bereich betrifft, sind die Programmierer von HUDSON SOFT. Der NEC-Hoflieferant und Mitentwickler der Hardware zaubert Sachen auf den Screen, die man nie zuvor auf dieser Konsole für möglich gehalten hätte.

Seit kurzem ist der "Nachfolger" der PC-ENGINE erhältlich. Um SEGA zu schokken, hat man der SUPERGRAFX den doppelten Videospeicher der PC-ENGINE (128 Kbyte) und Zwei-Ebenen-Hardware-Scrolling verpaßt. Zudem laufen alle "normalen" PC-ENGINE-Programme auf diesem Gerät. Doch die SUPERGRAFX entwickelte sich mehr oder weniger zum Flop - es existieren auch nur zwei Spiele, die die zusätzlichen Features ausnutzen.

Der Erfolg des NEC-Spielzeugs (in Japan) kommt aber nicht von ungefähr. Man hat von Beginn an die Wünsche der User erfüllt: Bis zu fünf Spieler können gemeinsam (Joystickadapter vorrausgesetzt) oder sogar gegeneinander die vielen bunten Sprites auf dem Screen zum Leben erwecken. Jede Menge Zubehör wie Sticks, Pads, Highscorespeicher und CD-Rom werden angeboten.

Die Eltern der Kids müssen darüber hinaus kein Vermögen hinblättern, um die PC-ENGINE zu erwerben. Für 300 DM ist das (Import-)Gerät mittlerweile bei uns zu haben. Bei der Software ist man sogar schon mit knapp 20 Märkern dabei. Aktuelle Titel sind selbstverständlich kostspieliger (ca. 100 DM). Für die SUPERGRAFX muß man aber schon ein bißchen mehr Geld opfern: Mit ca. 570 Mark ist man dabei (Konsole inkl. Spiel und Pad). In Japan hat es NEC übrigens als bisher einziger Konsolenhersteller geschafft, NINTENDO eine große Prozentzahl des Marktanteils zu stibitzen. Noch dieses Jahr will NEC wahrscheinlich die Edelkonsole offiziell nach Deutschland bringen. Dann heißt's Vorhang auf, der Fight der Konsolengiganten (NINTENDO, NEC, SEGA, SNK, ATARI) kann beginnen...

Torsten Oppermann

1987 begann der schon kometenhaft zu nennende Aufstieg des Nintendo Entertainment Systems in Europa. Seitdem ist die Konsole, die schon seit ewigen Zeiten den japanischen Markt fest im Griff hat, in den deutschen Landen mächtig avanciert. Durch die Gründung von NINTENDO OF EUROPE mit Sitz in Frankfurt und die Durchführung einer 15-Millionen-Promotion-Kampagne für den GAME BOY und das NES stehen die Zeichen nun auf Sturm -dem Sturm auf den deutschen und gesamteuropäischen Markt. Die Zukunft der Marktführer-Konsole können wir nicht prophezeien. Tun wir also etwas anderes. Werfen wir einen Blick aufs NES und sein Umfeld...

NES

David regiert!

Was ist also der Grund dafür, daß eine Konsole, die technisch sicher nicht mehr zu den Spitzenreitern gehört, nach wie vor einen großen Teil eines Marktes für sich beansprucht, der an und für sich nach High-Tech strebt?

Ein einzelner Grund dürfte hier wohl kaum noch ausreichend sein. Die grafische Auflösung von 256 mal 230 Pixeln ist allenfalls noch Standard zu nennen, reicht im Grunde genommen aber für alle Aufgaben aus, die ein NES so zu erfüllen hat. Weitere Daten wie die Palette von 53 Farben, die 64 hardwaremäßigen Sprites und die vierstimmige Soundsynthese ragen auch kaum aus der Masse heraus - ganz im Gegentum kann die 'graue Kiste' kaum mehr mit heutigen Standards mithalten. Trotzdem, das können wir bestätigen, gibt es immer wieder absolute Hit-Games für das NES. Das beruht eben, wie sollte es noch anders sein, auf der nach wie vor hervorragenden Software, die von den zahllosen Fremdproduzenten, die auf den Nintendo-Zug aufgesprungen sind, wie von Nintendo selbst, auf den Markt gebracht wird.

Hier dürfte besonders der Name *Mario* ein Begriff sein. Jener digitale Zimmermann ist von jeher Symbol der NES-Erfolg. Seinen ersten Auftritt hatte er im legendären *Donkey Kong*, um seinen Erfolg dann in verschiedenen Ablegern wie *Donkey Kong jr.* und *Donkey Kong 2* sowie den Mario-Spielen *Mario Bros.* und der *Super Mario Bros.*-Serie fortzusetzen. Derzeit wird in Japan übrigens am vierten Teil der Saga herumgewerkelt, den geplanten fünften soll es zusammen mit dem Super-Famicom irgendwann einmal geben. Das neueste *Mario*-Machwerk, *Dr. Mario*, ein entfernter *Tetris*-Verwandter, wurde kürzlich in den Staaten vorgestellt. Bisher ist der Erfolg von Kollege Mario und seinen Mannen ungebrochen, die Verkaufszahlen garantiert. Aber auch der Kult allein hält's nicht über Wasser - man tut auch was für den Erfolg. Was die wahren Programmier-Cracks aus der kleinen Konsole herauszaubern, ist schon beachtlich. So kan man z.B. bei *Simon's Quest* von *Konami* Achtwege-Fullscreen-Scrolling zusammen mit Digidrums erleben. Auf gut deutsch: Die Maschine wird bis an ihre Grenzen getrieben! Dann ist natürlich auch noch alles vorhanden, was der Fan so braucht. Das geht vom Zubehör wie Sticks, einer Lichtknarre, der Fitnessmatte, einem Roboter und einer Strickmaschine (die beiden letzteren sind in Deutschland nicht erhältlich) bis hin zum Fanclub, der seine Mitglieder regelmäßig und gezielt auf den neuesten Nintendo-Wissensstand bringt. Der Erfolg kommt also nicht von ungefähr! Man muß sich schon bemühen, und das ist es, was die Nintendos tun - das ist, was ein gutes Stück Erfolg ausmacht.

Uli

SEGAS ERSTER STREICH

Just in dem Augenblick, als alle Software-Welt die kleinen Tastaturlosen schon abgeschrieben hatte, platzte 1986 eine Bombe. Als sich die Acht-Bit-Szene der Computerbesitzer bequem zurechtgelehnt hatte und zufrieden den Softwaremarkt betrachtete, holte Automatengigant SEGA zum Schlag aus.
Was keiner für möglich gehalten hatte, traf tatsächlich ein: Konsolen? Toter Markt? Weit gefehlt! Das SEGA MASTER SYSTEM läutete ein neues Zeitalter ein. Was bietet die schon zum Klassiker gereifte Maschine?

Black ist beautiful, befand SEGA schon damals und setzte einen Trend. Rechteckig, praktisch, gut kommt das MASTER SYSTEM daher. 37 x 17cm mißt es, an der höchsten Stelle 7cm über TNH (Tisch-Normal-Höhe). Von oben werden auch die handlichen Module (7 x 11 cm) eingesteckt. In dem 400g leichten Gerät arbeitet ein Z 80A-Prozessor, mit 3,6 MHz getaktet - Verursacher des bekannten Sega-Flimmerns. Acht KBbyte Speicher plus 16 KByte ROM und 16 KByte Videospeicher stehen zur Verfügung. Das System kann 16 aus 64 Farben und 64 Sprites gleichzeitig darstellen. Per RGB-Ausgang ist die (Zwei)-Spiele(r)maschine an Fernseher oder Monitor anschließbar. Die sehr handlichen Joypads kann man durch diverses Zubehör ersetzen (Commander, Control Stick, Lichtpistole), am sinnvollsten und angenehmsten ist der Joystick. Für die 3-D-Brille dagegen gibt es noch kein wirklich lohnendes Spiel, also lieber: Finger weg.

Was heute angesichts der leistungsfähigeren (aber bedeutend teureren) 16-Bit-Maschinen gerade noch erfreut, war vor vier Jahren revolutionär. Tausende waren von der Möglichkeit begeistert, Segas Spielhallenklopper unter geringen Abstrichen, aber mit fast gleichem Spielgefühl, zuhause endlos üben zu können. Dazu kamen dann schnell Neuentwicklungen, deren beste das bunte "Knuddelimage" der Sega-Figuren begründeten. Wonderboy, Alex Kidd, Fantasy Zone und ihre Fortsetzungen wurden Dauerbrenner, die flotten Melodien zu Ohrwürmern. Trotz erbitterter Konkurrenz zu Nintendo hatte Sega bald den Ruf des Jump and Run/Actionspezialisten. Knobel- (Shanghai), Renn- (Out Run) und Prügel(Shinobi)spiele schlüpften in die anderen Marktlücken, gefolgt von einer ganzen Reihe Sportspielen, wie Tennis, Eishockey oder Basketball. Über hundert Module gibt es mittlerweile, und nur langsam verlagert sich die Produktion auf Teile für den großen Bruder Mega Drive. Bislang wurde das knapp 250 Mark teure Master System mit dem Motorrad-Renner "Hang On" geliefert, seit Kurzem gibt's statt dessen Alex Kidd in Miracle World -kein schlechter Tausch. Gerüchten zufolge soll der Grundpreis bald auf unter 200 Mark fallen.

Alle Sega-Spiele werden in einer beiß-, kratz- und stoßfesten Hartplastick-Packung und mit mehrsprachiger Anleitung verkauft. Diese ist zwar meist einfarbig und mikroskopisch, dafür aber stets ausführlich. Je nach Alter und Speicherumfang müßt Ihr zwischen 40 und 130 Mark pro Modul anlegen. Dies sind aber nur Erfahrungs- bzw. offizielle Werte - Preisvergleiche fördern oft Erfreuliches zutage. Wen es nicht stört, daß die guten Stücke schon durch andere Händchen gegangen sind, der kann sich auf dem regen Gebrauchtmarkt umsehen (viele Händler und ASM-Kleinanzeigen) und noch günstiger kaufen.

Auf den folgenden Seiten findet Ihr eine kleine Auswahl der, wie wir meinen, schönsten Titel fürs SEGA MASTER; zum Teil sind es schon waschechte Evergreens.

Eva Hoogh

DÖS MUSST' GSEHA HAM!

Die Zeit der Konsolen ist gekommen. Immer mehr Firmen bringen Spielkonsolen auf den Markt: Commodore plant einen CD-Rom-Amiga, Atari eine 16bit-Konsole, IBM entwickelt momentan ebenfalls ein CD-ROM-Gerät. Vorreiter waren die Japaner; allen voran Nintendo - mit ihrem Famicon (Nintendo Entertainment System) weltweit ganz klar in Führung. Der japanische Automatenhersteller SNK hat erst kürzlich in Japan eine

neue Konsole herausgebracht. Der Name: SNK NEO GEO. Die Fähigkeiten: schlichtweg atemberaubend. Im Gegenteil zur PC-Engine ist das NEO GEO von Beginn an offiziell in Deutschland erhältlich. Der Münchener

Händler EC-Electronics sicherte sich die offiziellen Vertriebsrechte dieser Superkonsole. Das bedeutet: Deutsche Anleitungen zu Soft- und Hardware, deutsche Netzteile (220 Volt) und natürlich deutscher Service!

Das **SNK NEO GEO** wird in Japan in zwei verschiedenen Versionen angeboten. Ein Gerät wurde speziell für die Spielhalle entwickelt und wird nur als Komplettgerät (MVS Multi Video System) verkauft. Die zweite Version wurde für alle Heim-"Anwender" so modifiziert, daß sie direkt an jeden RGB-Monitor (SCART) oder Fernseher (PAL!) angeschlossen werden kann. Der Clou: Beide Geräte sind untereinander kompatibel!

SNK liefert zusammen mit der Konsole eine "Memory-Card" aus: Auf dieser Karte können 27 Spielstände gespeichert werden. Mit Hilfe der Memory-Card ist es möglich, Spielstände von der Spielhalle zuhause zu verwenden und umgekehrt.

Das alles ist aber noch nichts Besonderes. Wirklich herausragend sind nämlich erst die technischen Fähigkeiten, die man dem

Gerät: SNK Neo Geo, **empf. VK-Preis:** 898 DM, **Hersteller:** SNK, Japan, **Muster von:** EC-Electronics, München.

NEO GEO verpaßt hat. Ein mit zwölf Megahertz getakteter 68000er ist das Herzstück der Konsole. Für die Verwaltung der über 350 Sprites (hardwaremäßig "zoombar") ist der Z80 A (4 MHz) zuständig.

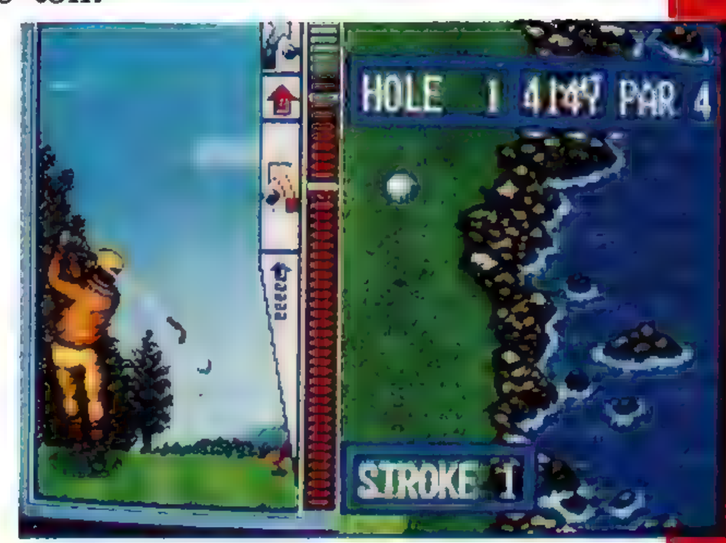
Beide Prozessoren werden tatkräftig von drei SNK-LSI-Custom-Chips unterstützt. Mit dieser noblen Ausstattung bringt das NEO GEO locker 4096 Farben aus einer Gesamtpalette von 65536 auf den Screen. Dabei ist das ebenfalls hardwaremäßige Scrolling in drei Ebenen (ähnlich dem Dual-Playfield-Mode des Amiga) fast nur noch als Nebensache zu betrachten. Die Grafik wird (wie bei Amiga, ST und Co.) aus sogenannten Blocks aufgebaut. Hierzu stehen satte acht Megabyte Character-ROM zur Verfügung. Die Blockgröße kann variabel gestaltet werden; in den Character-ROM passen aber z.B. genau 65536 Blocks (16*16 Pixel). Für musikalische Unterhaltung hat man bei SNK natürlich ebenfalls gesorgt: 15 Stimmen (sieben PCM, drei PSG, vier FM und ein Kanal für Sprachausgabe) stehen in 16-Bit-Stereo-Qualität zur Verfügung. Allerdings nützt die beste Hardware nichts, wenn keine Software vorhanden ist. Die SNK-Konsole kann Module mit bis zu 330 Mbit-Speicher (64 Megabyte !!!) "verarbeiten".
Zum Vergleich: Die PC-Engine- oder Sega-Mega-Drive-Cartridges haben eine maximale Speicherkapazität von bis zu sechs Megabit (750 Kilobyte). Der Nachteil: Immenser Speicher kostet leider auch unendlich viel Geld (Deutschmark): So 400 bis 450 Märker müssen für ein Modul berappt werden. Selbstverständlich erhält man dann auch einiges für sein hart erarbeitetes Geld. Die bis jetzt erhältlichen Module haben eine Kapazität von bis zu 62 Megabit.
Fazit: knapp 900 DM sind nicht gerade wenig für ein "Spielzeug": Allerdings schneiden alle anderen Computer und Konsolen erheblich schlechter ab, zumindest was die technischen Daten betrifft. Überteuert finde ich nur die Software; wer hat schon 400 Mark für ein Game übrig? Entgegen anders lautender Meldungen wird das NEO GEO bisher *nicht* in Japan verliehen, sondern nur verkauft. SNK plant lediglich einen landesweiten Verleih. Ob die Konsole in naher Zukunft in Deutschland "mietbar" wird, steht noch in den Sternen. Nach Aussagen von EC-ELECTRONICS wird es Sache des Einzelhandels sein, einen Verleih zu organisieren.

Man kann aber davon ausgehen, daß sicherlich der ein oder andere Händler das NEO GEO verleihen wird. Genauere Details sind allerdings bis dato nicht bekannt...

TORSTEN OPPERMANN

Die Software

Nachdem wir uns nun lang und breit mit der wirklich leistungsstarken NEO-GEO-Hardware beschäftigt haben, wird es Zeit, die Software anzureißen. Mehrere verschiedene Programme werden bisher für das NEO GEO angeboten. Von Sport über Strategie bis hin zu knallharter, brutaler Actionsoft - alles ist dabei. Speichermäßig übertreffen die SNK-Module alles bislang dagewesene. Bis zu 62 Mbit voll mit Grafik, Code und Sound versprechen ein Spielerlebnis ohnegleichen. Ohnegleichen sind allerdings auch die Preise der Software: Stolze 400 Märker müssen für ein NEO-GEO-Modul hingeblättert werden. Im Vergleich zu den anderen Konsolen-Cartridges recht teuer, gemessen an den Preisen der Spielhallen(Jamma)-Platinen wiederum preisgünstig. Für eine Jamma-Platine bezahlt man quasi das Drei- bis Fünffache. Betrachten wir uns die einzelnen Spiele aber einmal aus der Nähe:
Das einzige unspielbare Programm, das auch nicht in einer europäischen Version erscheinen wird, ist **MAH-JONG** - eine stark aufgepeppte Fassung des altchinesischen Strategiehits. **GOLF MASTERS** ist das bisher speicherintensivste Programm (62 Mb). Diese Golfsimulation bietet all das, was ein gutes Golfspiel ausmacht. Maximal zwei Golfer dürfen ihr Können mittels Joypad unter Beweis stellen. Drei verschiedene Spielmodi (Stroke Play, Match Play und Nassau Game) sowie unendlich viele Zoomeffekte heben das SNK-Golf positiv aus der Masse der anderen (Spielhallen-Golf-Spiele inbegriffen) hervor. Ein weiteres Sportspiel der Oberklasse ist **BASEBALL STARS PROFESSIONAL**, das gleich zu Beginn mit einem Super-Intro glänzt. Glücklicherweise ist nicht nur das Intro toll.

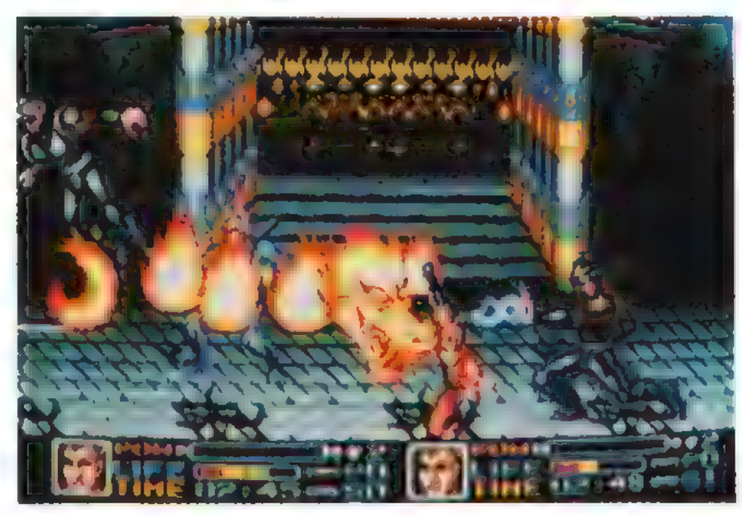


Golf Masters

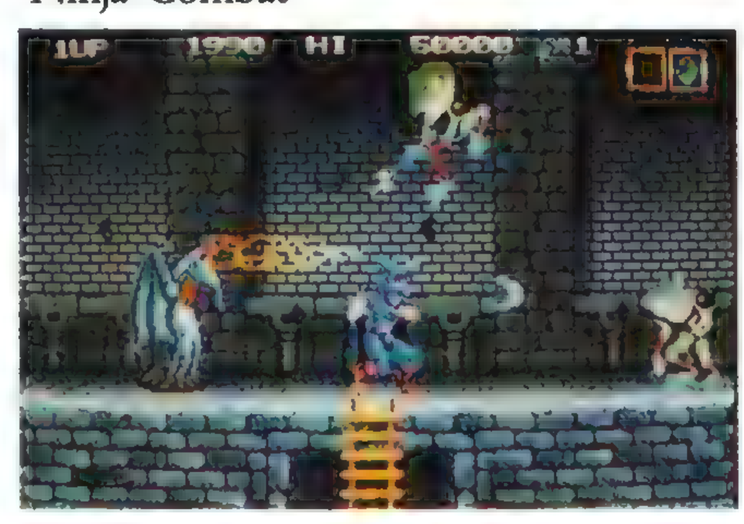
Intro toll gemacht. SNK scheint sich wirklich ins Zeug gelegt zu haben. Nach allen Regeln der Software-Kunst werden Augen und Ohren des Users verwöhnt. Die hervorragende Spielbarkeit tut ihr übriges. Jedes Match ist mit passenden Kommentaren eines Sportreporters unterlegt, so daß das Gefühl aufkommt, vor einer Live-Übertragung eines (Zeichentrick) Baseballspiels zu sitzen. Weitere Features:

Ein- bzw. Zwei-Spieler-Mode und der Tournament-Modus, in dem bis zu 16 Spieler mitmischen können. **NAM-1975** hingegen ist ein knallhartes Actionspiel der Gattung "Cabal oder Leben". Einzelkämpfermäßig muß man sich hierbei mittels Fadenkreuz durch den Dschungel von "NAM" kämpfen. Von allen möglichen Seiten kommen bis an die Zähne bewaffnete Gegner angelaufen - es wird aus allen Rohren geballert, oder wie Peter sagen würde: "Da haben Sentimentalitäten nix zu suchen.". Im Gegensatz zu *Cabal* beispielsweise werden alle Sprites "gezoomt", und noch mehr Extrawaffen (Panzerfaust, Flammenwerfer etc.) sorgen für noch mehr (Dauer-)Feuer-Power. Der für solche Spiele obligatorische Zwei-Spieler-Modus darf da natürlich nicht fehlen. Erschreckend realistisch sind nicht nur die Soundeffekte -schwache Seelen sollten von diesem Teil besser die Finger lassen.

NAM - 1975



Ninja Combat



Magician Lord

Riding Hero

Die wohl beeindruckendste Grafik bietet **MAGICIAN LORD**, das ein recht klassisches Spielkonzept zur Grundlage hat. Ganz im Stil von *Shadow of the Beast* und Konsorten gilt es hier, ein Playfield von enormer Größe zu erforschen und Dutzende von Gegnern zu vernichten. Das Auge wird mit erstklassigen Grafiken und Drei-Ebenen-Scrolling belohnt. Die 15 Soundkanäle laufen sowieso auf Hochtouren. MAGICIAN LORD - mein persönlicher SNK-Favorit!

Drei weitere Games werden gerade in der Programmierküche auf Herz und Nieren überprüft, bis sie in diesen Wochen die SNK-Charts stürmen. Ich habe mir fast die Beine und Ohren abgebrochen, um Euch Screenshots der neuen Teile zu besorgen. Ihr seht, wir machen einmal wieder unserem Namen "Aktueller Software Markt" alle Ehre. Zwei Berichte unserer 'News' beschäftigen sich mit purer Actionware. Namentlich: **CYBER-LIP** - Science-Fiction mit Zwei-Player-Mode und viel Ballerei (ähnlich *Aliens*); **NINJA COMBAT** -Kung-Fu-Fighting à la carte.

Das dritte und letzte Produkt aus dem Neuigkeiten-Bündel: **RIDING HERO** ist ein Motorrad-Rennspiel allererster Güte. Da heißt's nur noch aufsteigen und den Hahn aufdrehen, bis die Socken qualmen. RIDING HERO bietet übrigens die Möglichkeit, zwei NEO GEO miteinander zu "verlinken". 20 weitere Titel sind für dieses Jahr noch angekündigt - warten wir's ab. ASM bleibt, wie immer, am Ball. In diesem Sinne...

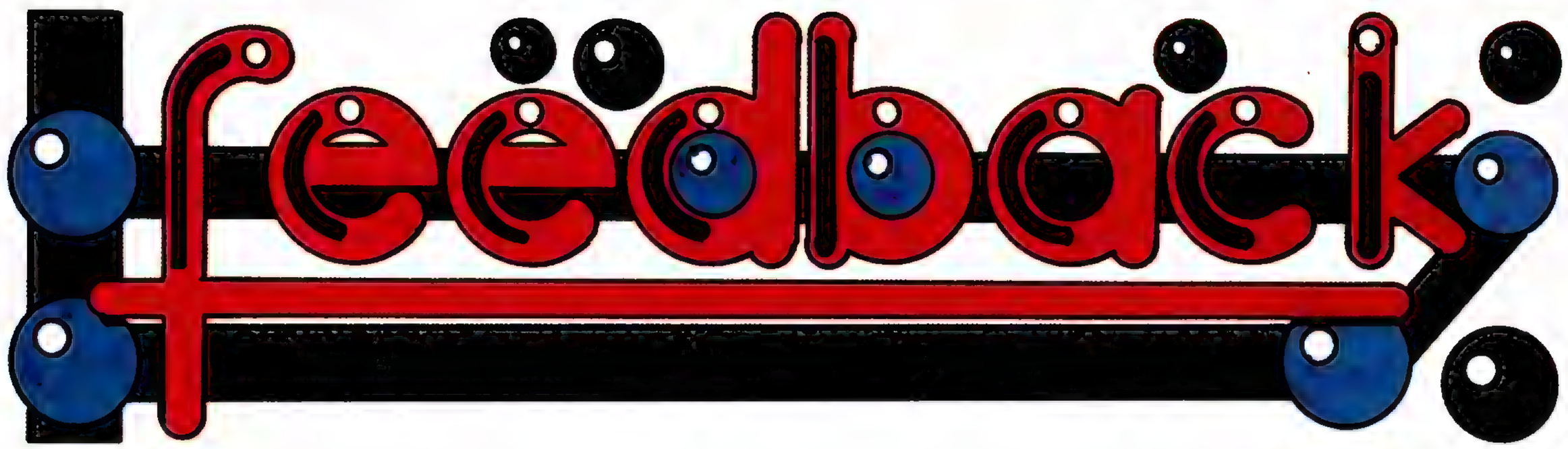
Torsten Oppermann

Baseball Stars

Cyber-Lip

USER - REPORT

SIE HABEN ECHT GLÜCK GEHABT! WENN ICH DAS SPIEL JETZT VERLOREN HÄTTE, GINGE ES IHNEN SCHLECHT.....!!
"AUCH ICH HABE DAS NEUE COMPUTER HASSBUCH GELESEN..."
DAS NEUE COMPUTER HASSBUCH
TRONIC
(DOMES-) DOS SHAREWARE
OTTI MACHT FEIERABEND SPASS!
ASH!
ESW-
TIP!
TIP!
TIP!
TIP!
ROBO-TRONIC
GAME TOY
SCHLESS WEIN
BAYO



"Indy III für C-64?"

...aber Ihr könntet mehr über Adventures berichten. Und nun gleich zu meinem Anliegen: Da ich ein großer Adventure-Fan bin, möchte ich nun wissen, ob die Lucasfilm-Adventures "Indiana Jones III" und "The Secret of Monkey Island" auch für den guten, alten C-64 geplant sind. Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meinen Brief im nächsten ASM abdrucken würdet...

Christian Ganner

(Anm. d. Red.: Weder noch, so leid's uns tut!)

"Feedback-Geschwafel"

Als ich die ASM 9/90 gelesen hatte, fiel mir auf, daß die ASM gar nicht so schlecht ist, wie viele behaupten!!!
Sie hat nur einen Fehler: Das Feedback. Würdet Ihr alle Briefe, die etwas mit Raubkopien, Okkultismus und sonstigem alten Gelaber zu tun haben, aussortieren, dann wäre das Feedback wesentlich kürzer, und man könnte die etwas karg ausgefallene Hint-Hunt-Ecke mal ein wenig erweitern. Denn man ließt doch lieber Tips zu Spielen als das uralte Geschwafel, das doch niemand interessiert! Sicher werden sich zu diesem Brief noch ein paar Le(o)ser negativ äußern, doch daß ist mir *§ ON%-egal!!!

Ein IBM-User

(Anm. d. Red.: Das Problem dabei ist, daß die beiden Themen anscheinend ein dauerndes Interesse bei unseren Lesern hervorgerufen haben. Anders ausgedrückt: Wir haben soviel altes Gelaber drin, weil es kein neues Gelaber gibt. Strengt Euch doch mal an! Tut was für unser Geld (harharhar - bitte nicht ernstnehmen)!)

"Hard 'n' Heavy"

Zu dem Brief von "Level 9669": Daß die Musik von Iron Maiden, Testament oder Anthrax zum Okkultismus anregt, ist wohl etwas aus der Luft gegriffen. Man bekommt das Gefühl, daß Level 9669 nur ein bißchen mit Heavy-Sprüchen angeben wollte!
Viele Freunde von mir hören Iron Maiden und auch Slayer usw. und sind total "normale" Typen. ich habe mir "The Number of the Beast" angehört. Toller (?) Titel - nichts dahinter!
Da ich nicht auf diese Art Musik stehe, könnte man mich jetzt vielleicht anzweifeln. Ich stehe mehr auf "Public Enemy". Wenn, so meine ich, könnte man von dieser Gruppe sagen, daß sie bei den Fans Gewaltverherrlichung auslöst. Oder was würden Sie sagen, wenn während eines gesamten Konzerts von der Bühne aus geladene MPs auf die Volksmenge gerichtet werden, sehr geehrter Herr Uli? Mich würde Ihre Meinung dazu sehr interessieren! Druckt den Brief doch bitte in der nächsten Ausgabe ab, da es mein erster ist, und nochmal soviel schreiben? Nein, danke!!! Macht weiter so, und Ihr behaltet Eure klare Nr.1-Stellung im Land!

MC Blackpower

(Anm. d. Red.: Zu den 'geladenen' MPs: Ich glaube kaum, daß irgendeine Stadtverwaltung oder irgendjemand, der Raum zur Verfügung stellt und/oder Verantwortung tragen muß, zuläßt, daß während eines Konzertes -von wem auch immer - geladene Waffen auf die Zuschauer/hörer gerichtet werden. Wer sowas tut/unterstützt/mag könnte m.E. einen Riß in der Schüssel haben. Außerdem: Die MPs von 'Public Enemy' sind weder geladen nocht echt!
Jeder möchte bitte die Musik hören, die ihm gefällt und auch sonst tun, was ihm paßt, aber nur solange es nicht auf die Kosten anderer geht! Man kann nunmal nicht sagen, daß eine bestimmte Art von Musik gut 'ist' -man findet sie höchstens gut. Falls jemand versucht, sich auf diesem Gebiet als oberster Richter aufzuspielen, dann sollte man ihn m.E. nicht ernstnehmen.)

Tronic-Verlags GmbH & Co.KG,
ASM-SPECIAL-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

"Moin, moin!"

Obwohl ich von Natur aus schreibfaul bin und Euch bisher noch nie schrieb, habe ich meine Faulheit endlich einmal überwunden und will Euch ein bisserl nerven. Naja, eigentlich möchte ich mich mehr auf den schwachsinnigen Brief von diesem phänomenalen Level 9669 beziehen.
Hallo, Level 9669! Doll, daß Du ein wahrer Heavy bist. Davon gibt's nicht allzuviele. Daß Du auch noch T-Shirts von AC/DC und Iron Maiden besitzt, finde ich ganz große Klasse. Daran erkennt man einen wahren Heavy! Mein siebenjähriger Neffe trägt auch ein T-Shirt von Slayer (ist mir beim Waschen eingelaufen). Tja, und obwohl er nur Sachen wie Klaus & Klaus hört, ist er ein Heavy - schließlich trägt er ein Shirt (was so'n T-Shirt nicht alles ausmacht...)! Es ist schon stark, daß man uns Heavies am T-Shirt erkennt, wer keines hat, der ist eben kein Heavy - ist doch klar! Was ich Dir damit sagen wollte? Na, logo, daß Du ein Schwachmat dritten Grades bist. Glaubst Du wirklich, daß Du ein Heavy bist, nur, weil Du ein paar Shirts und Platten besitzt? Dem Schwachsinn nach zu urteilen, den Du schreibst, jedenfalls nicht (ein Heavy steht zu dem, was er hört). Es ist durchaus lobenswert, daß Du durch ein Buch zur "Vorsicht" aufgerufen wurdest. (...), doch sollte man immer selbstständig über eine Sache urteilen und sich nicht durch ein Buch umpolen lassen wie Du. Zumindest dann nicht, wenn man vorher mit geschlossenen Augen und ohne zu denken durch die Welt rennt, ebenfalls wie Du! Wenn Du dies liest, wirst Du protestieren, ich weiß, doch es ist wahr. Vielleicht bist Du aber auch gleich meiner Meinung. Eine andere Meinung aufzuschnappen und zu vertreten, scheint Dir ja erstaunlich leicht zu fallen. Mir stellt sich die Frage, wie Du den Heavy Metal als okkult bezeichnen kannst. Sicherlich gibt es "schwarze Schafe", die in ihren Liedern den Teufel verehren usw., doch bei 99 Prozent ist dies nicht der Fall! Hast Du Dir einmal Gedanken (nicht aus einem Buch übernommen) darüber gemacht, was für einen Hintergrund diese Songs haben? Ist es vielleicht die teilweise kaputte Gesellschaft, die einen dazu bringt? Ist das Ganze nicht eine Klage gegen sie? Sie, als den Teufel dargestellt? Na, denke mal darüber nach, es steckt was Wahres dran.
Und bevor ich's vergesse: Interviews in Zeitungen oder Zeitschriften müssen nicht immer stimmen, oder glaubst Du alles, was in der Xxxxzeitung steht (würd' ich Dir glatt zutrauen!)?
Was hälst Du eigentlich davon, wenn Du schon Negativbeispiele wie King Diamond erwähnst, Gruppen aufzuführen, die das Gegenteil wie jener König machen? Es gibt überall solche und solche, deshalb darf man nicht gleich eine ganze Sparte verurteilen, wie Du es machst. (...) Zuguterletzt einen Rat an Dich: Schmeiß' Deine T-Shirts und LPs weg, und kaufe Dir die Platten vom Naabtal Duo oder von den Wildecker Herzbuam! Aber paß' auf: Der Okkultismus lauert überall!!!
Nun noch eine Bitte an alle: Laßt doch die dämlichen Diskussionen über okkulte Spiele oder okkulten Heavy Metal. Das bringt nämlich genausowenig wie die damaligen Diskussionen über Raupkopieren, BPS und all das andere Zeug!

MASTER OF PUPPETS

"Alkohol..."

Als ich gestern in meiner ASM-Box blätterte, stieß ich auf folgendes Wort:

D R A M B U I E.

Was will uns DRAMBUIE sagen? Guten Morgen? Guten Abend? Auf Wiedersehen? Grüß' mir die Alkis? Ist gar ein DRAMBUIE-Blickpunkt und Special in Anmarsch? Wenn ja, wieviele Nächte werden wir noch warten müssen? Und wie werden wir das Warten überleben? Mit einem immerfort gefüllten Glas im Sarg - in der Hand? Ob im Koma oder Leberrausch, mit mir ist's aus!
Guten Abend.
Defk

(Anm. d. Red.: Prost! 'Ne 0.75er-Flasche dieses Flüssigklebers kostet ca. 26 Mark und wird bevorzugt von Peter und Manni "niedergemacht". Die geben's wenigstens zu...
Torsten trinkt Gin Tonic, Bernd wird bei Pilsener Urquell schwach, Ali nippt an seinem Hans-A-Pils (weil's billiger ist...), Michael trinkt "Bier", was man genauer mit "AKE" definieren kann, Mats geht für ein Weizen durch die Wüste, Annette genießt Wein aus Aix, Eva trinkt überhaupt keinen Alk (buuh...) und ich begnüge mich mit 'nem Fläschen Retsina (aber der echte Tsantali-Retsi muß es sein, denn der andere schmeckt etwas wässrig). Leider gibt's den Tsantali bei uns so gut wie nie zu kaufen...)

"Die Fehler-Macher"

Der Brief von "Tarl of Bristol" bezügl. fehlerhafter Originale hat mich stark an meine Erfahrungen damit erinnert.
Ich besitze seit etwas weniger als einem Jahr einen AMIGA 500 und habe mir auch schon eine Menge Original-Software zugelegt. Für meine Ehrlichkeit wurde ich wie folgt "belohnt":

1. XENON II: Am Ende des 1. Levels nach dem Shop erschienen nur noch wirre Zeichen, gegen welche mein Rammer "donnerte".
2. MINIGOLF: Nach dem Laden erschien links oben ein Informationsfenster mit zwei Feldern zum Anklicken, die jedoch leer waren.
3. THE STORY SO FAR: Die zweite Disk (THUNDERCATS/BOMB JACK) wollte mein Compi überhaupt nicht laden.

Nachdem ich die Disketten an den Verteiler oder Hersteller zurückschickte erhielt ich auch lauffähige Spiele. Allerdings mit teilweise langer Wartezeit und in einem Falle nochmaliger Rücksendung. Portokosten (ca. 14,00 DM), Telefonate und Aufregung hätten nicht sein müssen, wenn die Software wirklich geprüft würde. Und zum Brief von Thomas in ASM 6+7/90, "Aller Service?": Ihr solltet wirklich einmal ALLES aus dem Secret Service komplett als Sonderausgabe bringen. Man kauft ja auch mal ältere Spiele und hätte hierfür gerne einen Cheat oder so. Also verwerft Eure Ideen nicht, sondern verwirklicht sie. Ansonsten macht weiter so!

Jörg Zimmermann

(Anm. d. Red.: Zu a) Es bleibt aber die Frage, ob nicht vielleicht doch beim einen oder anderen mal die Magnetweichen der Post (falls es die noch gibt) die Schuld getragen haben. Zur Sonderausgabe: Warten wir's erstmal ab..)

"Was ist los?"

Oh, oh, was ist denn mit Euch los? Ich möchte bloß mal wissen, was für Leute Ihr als Tester beschäftigt. Da schreibt zum Beispiel in Heft 5/90 ein Herr Blum auf Seite 13 unter der Überschrift "Breakout X auf andere Art" einige fragwürdige Dinge. So ist er der Ansicht, daß es sich dabei um eine neue Variante der alten Breakoutidee handelt. Dem ist aber nicht so!!! Ganz im Gegenteil. Was er da für neu und witzig hält, ist eine Konvertierung!!! PENG!, und die müssen sich ja sonst ihrer dreie eine Heftseite teilen. Ist doch gemein, daß eine sich nun auf einer ganzen Seite allein tummeln darf. Okay, nun will ich Euch mal verraten, was ich weiß. Die Programmierer haben einen, zugegeben etwas älteren, Atari-Automaten umgesetzt. Der hieß damals allerdings "WARLORDS" und machte mich um viele 10-Zloty-Stücke ärmer. War aber ein Wahnsinnsspielchen, ehrlich. Warlords fesselte mich von der ersten Sekunde an, und ich habe mich all die Jahre immer wieder, erst recht seitdem ich einen Compi zu Hause habe, gefragt, warum es dieses fesselnde Spiel für Homecomputer nicht gab. Leider bin ich, was Games angeht, "nur" ein Fighter und habe vom Programmieren keine Ahnung, sonst hättet Ihr diese Seite bestimmt schon vor zwei Jahren drucken können. Also, Torsten! Niemand kann alle Automaten und sonstige Games kennen, aber wenn man bei der ASM seine Brötchen verdient, sollten es ein paar mehr als gewöhnlich sein. Oder willst Du Dir von einem, der zu Zeiten, als Ihr schon mit glühenden Augen am Gauntlet-Automaten gestanden habt, noch gar nicht wußte, daß es außer Halma noch was anderes gibt, was vormachen lassen? Und frag' die Programmierer doch bitte mal, ob sie "WARLORDS" (Lords of War) nicht auch für den C-64 zustande bringen. Das wär 'ne Wucht. Für den Amiga muß ich nämlich noch ein Jahr sparen. Ansonsten hart am Joystick bleiben, und wenn Ihr mal einen harten Fighter braucht, meldet Euch!
Disk

(Anm. d. Red.: Die ganz, ganz alten Zeiten? Asteroids? Phoenix? Tank Battle? Tja, das waren noch Zeiten! Da ist Torsten Blum allerdings noch mit der Trommel um den Weihnachtsbaum gelaufen; insofern konnte er von "WARLORDS" nichts wissen. Ansonsten ist WARLORDS lediglich eine Abart von BREAKOUT, und insofern hatte er doch recht. Wir rutschen auf den Knien!)

"Alte Bande"

Zuerst solltet Ihr einmal wissen, daß ich ein Abonnent der ASM bin. Ich finde, dies ist ein guter Grund, diesen Brief zu veröffentlichen (wehe, wenn nicht!). Zuerst sei einmal gesagt: Weg mit den Spielhallennews! Aber nun genug gelästert!
1. Hattet Ihr irgendetwas mit der Zeitschrift "Compute mit" zu tun? Wenn ja, dann verratet mir mal, warum die Produktion eingestellt worden ist. Ich muß schon sagen, das war eine Superzeitschrift (wie die ASM).
2. Wurde das Spiel 'Elite' schon mal von Euch getestet? Wenn ja, wo?
3. Keine Angst vor denen, die dauernd über Euch lästern. Ich bin ja da und beschütze Euch. Außerdem verstehe ich gar nicht, warum die dauernd rumnörgeln. Von den Spielhallen-News abgesehen, seid Ihr das beste Spiele-Magazin im Universum.
4. Die Zigarrettenwerbung kann man auch lassen. Was soll man schließlich sonst da hindrucken? (Wie wär's mit den Spielhallen-News, da stören sie keinen mehr.)
5. Space-Rat finde ich geil. Bei Donald Bug war ich nämlich auch auf der Suche nach dem Witz. Aber ich glaube, da gibt es gar keinen. Donald war sicher nur ein Platzfüller.
6. Wie wärs, wenn Ihr die Flop Five in eine Flop Ten umwandelt? Asi-Games gibt es genug auf dieser Welt.
So, jetzt fällt mir nichts mehr ein. Das ist ja auch besser, denn ich will die ASM nicht noch dicker machen als sie schon ist. Aus diesem Grunde höre ich jetzt auch auf.
PS: Bleibt sauber und so, wie Ihr seid. Und habt keine Angst, denn Ihr wißt ja, ich bin da und beschütze Euch.
Ein anonymer CB-Funker namens Klaus R.

(Anm. d. Red.: Zu 1.) Die 'Compute mit' war damals leider nicht mehr mit den Verlagskapazitäten (tolles Wort) vereinbar, und mußte demzufolge eingestellt werden. Zu 2.) 'Elite' haben wir in der Ausgabe 3/86 vorgestellt. Zu 3.) Na wunderbar! Endlich mal jemand, der sich für uns einsetzt! Zu 4.) Hey, was soll das? Ich bearbeite unseren Chef alle Nase lang, daß dieser Mist raus muß, und jetzt sagt Ihr auf einmal, daß die Werbung drinbleiben kann? Zu 5.) Aber insgeheim hätten wir alle am liebsten Hägar, oder? Zu 6.) So habt doch ein wenig Erbarmen mit den Loserfirmen! Aber was soll's! Wenn Ihr's wollt, wird's gemacht. Schreibt uns!)

"Begeistert"

Ich bin ein neuer ASM-Leser und sehr begeistert von eurer Zeitschrift und möchte gleich meinen Mist zu einigen Themen dazugeben.
Punkt 1: Das hypergeile Cover bleibt.
Punkt 2: Manfreds Bild bleibt. Wer es nicht sehen will, braucht es nicht anzusehen (oder Manni?).
Punkt 3: Die Konsolen-Tests bleiben. Wer glaubt, sie gehören nicht in eure Zeitschrift, der soll sich mal das Cover ansehen, da steht Aktueller Software & Videospiele Markt.
Punkt 4: Raubkopien sind kein Thema mehr.
Punkt 5: Ihr solltet den Secret Service erweitern.
Punkt 6: Größere Fotos bei den Konvertierungsberichten.
Punkt 7: Mehr Space Rat.
Ein ASM-Freak

(Anm. d. Red.: Zu 5) Waaah! Erst ein Sonderheft gekriegt und jetzt schon wieder mehr haben wollen, wie? Neenee, vorerst nicht! 6) Wären denkbar. Bisher, soweit ich mich erinnere zwei Zuschriften. Wenn's ein paar mehr werden, wird's auch geändert. 7) Die Einen wollen mehr, die Anderen weniger - also lassen wir's so (?), weil's hoffentlich für beide Seiten erträglich ist.)

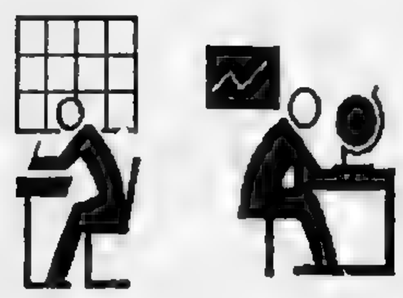
"Betrug, Betrug, Betrug"

Hier ist ein fleißiger Leser Eurer Zeitschrift (Das Lob erspare ich mir!). Der Grund, warum ich schreibe, ist leider nicht erfreulich, denn es haben sich gewisse Leute mal wieder einen fiesen Trick ausgedacht, wie sie "harmlosen" Freaks (wie mir) Geld abknöpfen können... Den beiliegenden Brief sollten jetzt alle mal lesen! OK? Gut, es gibt insgesamt sieben Gründe, aufgrund deren man stutzig werden sollte, da der Brief falsch ist.
No.1: Der Brief war nicht eingeschrieben (was eigentlich normal wäre).
No.2: Ein Anwalt würde nie "Männchen am Schreibtisch" auf den Brief drucken.
No.3: Wenn man genau hinsieht, kann man erkennen, daß es sich um eine Vervielfältigung handelt.
No.4: Der Adler (sollte doch einer sein, nicht?) ist schräg im Bezug auf die Schrift.
No.5: Wenn man die Telefonnummer anruft, hat man das "Telephonische Telegramm-Amt" in Linz an der Strippe.
No.6: Wegen "nur" 85,00 DM nimmt sich niemand einen Anwalt.
No.7: Ein Anwalt (sorry, daß ich das Wort zum 999. mal gebraucht habe) sollte in Deutsch ja gut sein, aber lest den drittletzten und den letzten Satz (zweimal das Wort "umgehend").
Wer also diesen Brief auch bekommen hat, und die 85,00 DM bezahlt hat, ist leider hereingefallen. Aber es würde mich interessieren, wer sonst noch einen solchen Brief erhalten hat (...).

Schuppi

(Anm. d. Red.: Bei Erhalt des Schreibens haben wir alle herzlich über den 'Anwaltsbrief' gelacht. Eine derart jammervolle Fälschung eines Dokumentes haben wir noch nie gesehen. Wenn man solch einen albernen Wisch bekommt, wirft man ihn am besten gleich in seine private Rundablage.)

ZIVILRECHTLICHER RECHTSANWALT



Dr. Helmut Wagner

POSTFACH 13

[redacted]

AUSTRIA

[redacted]

Mehrnbach am 28.05.1990

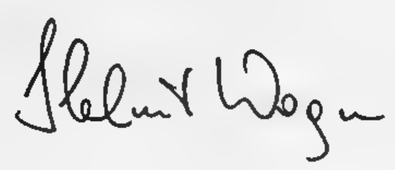
Betrifft: Reklamtion und Anzeige

Ich schreibe Ihnen auf Grund einer Anzeige von Herrn M[redacted] M[redacted] aus [redacted]Austria !
Unser Mandant hat bei Ihnen eine Bestellung gemacht und Ihnen dafür Bargeld geschickt.
Er hat angenommen das er für sein Geld einen Gegenwert bekommt,leider war dies nicht der Fall. Daher nehmen wir an das es sich hier um einen schlichten Betrug handelt.
Auch oder gerade weil mein Mandant -Raubkopien- kaufen wollte, sehen wir uns gezwungen zu Handeln.
Herr M[redacted]hat einen Betrag von mehr als 60 Dm,- an Sie geschickt,dazu kommen noch die Diskettenkosten ! Das ergibt einen Gesamtbetrag von 85 Dm,-
Wir ersuchen Sie daher höflichst, das Sie umgehend diesen Betrag an meine Kanzlei oder gleich an Herrn M[redacted] schicken.

Sollte das Geld nicht innerhalb von 12 Tagen bei uns eintreffen, so sehen wir uns gezwungen eine Anzeige in Ihrem Heimatort durchzuführen.
Da wir schon mehrere Prozesse in dieser Art geführt haben können Sie sich sicher sein das dies kein Spass ist.
Also wir bitten Sie noch einmal im Guten denn fehlenden Betrag umgehend uns zukommen zu lassen !
Ansonsten sehen wir uns gezwungen Sie anzuzeigen!

Ps. Schicken Sie den Betrag von 85 Dm,- umgehend an die obige Adresse.

Hochachtungsvoll



Dr. Helmut Wagner

Zivilrechtlicher Anwalt auch für Bundesdeutsche Angelegenheiten

"...sssSSTTTTtttt... geht er dahin"

Als ich die letzte ASM (Nr. 6) durchlas, kam mir echt das Lachen; genauer gesagt beim Test von 'North Sea Inferno'. Angeblich soll's ja, laut Herrn Braun, mit dem ST bergab gehen. Daß ich nicht lache! Nur weil dieses Spiel schlecht ist, heißt es doch noch lange nicht, daß der ganze Computer untergeht, oder?! Es gibt doch auch genügend miese Amiga-Spiele (wenn wir schon bei Magic Bytes sind: U.S.S. JOHN YOUNG, zum Beispiel), also geht's mit dem auch bergab, oder was??? Lassen Sie sich eingraben, Herr Braun. Das ist wirklich Schwachsinn, was Sie da geschrieben haben (oder waren Sie schlecht drauf, weil Sie in der ganzen Zeitschrift nur 2 Tests machen durften?). Es gibt doch unzählige Spitzen-Spiele, ASM-Hits und professionelle Arbeitsprogramme für den ST (das darf auch nicht fehlen: Aladin, Spectre, PC Speed, Supercharger, CPM/Z80 Emulator,...). Und mit so einem Computer soll's abwärts gehen? Also wirklich nicht! Ich glaube nicht, hoffe es aber, daß Sie diesen kritischen Text abdrucken werden.
P.S.: Haben Sie noch mehr solch primitiver Argumente, daß es mit dem Computer des Jahres '85 und '89 bergab geht?

Milkman + H.J.H.

(Anm. d. Red.: Der "Angeklagte" antwortet selbst: Ganz so blöd, wie ich aussehe, bin ich nicht! Also führe ich den langsamen, aber sicheren Untergang des Atari ST im Spielebereich auch nicht auf eine so vermurxte Konvertierung wie 'North Sea Inferno' zurück. Wäre ja noch schöner! Es war eine Vielzahl von Vertretern britischer Softwarehäuser, die zum wiederholten Male auf der ECTS-Messe bekundeten: "The ST ist going down the drain". Mal offen, dann wieder hinter vorgehaltener Hand. Ein Trend war aber klar zu erkennen, auch wenn's nicht jedem schmeckt. Sicherlich gibt's auch Highlights für den ST, aber im Durchschnitt liegt der Amiga vorn. Wenn ich schlecht drauf bin, schreib' ich lauter solche "Lügen". Weil sich das aber nicht gehört, werde ich mit der Beantwortung solcher Leserbriefe bestraft. Hart ist das Leben, und nicht nur für die ST-User...)

"Brennendes Interesse"

Es würde mich mal brennend interessieren, was sich Commodore seine interne Werbekampagne bei Euch so jährlich kosten läßt. Läßt sich das bei Euch im Hause überhaupt exakt feststellen? Hatte vorher einen Commodore-Plus-4 (64-K) mit einer Floppy 1551 und war sehr zufrieden. Jetzt habe ich einen Amiga und voller Frust. Das war wohl der größte Fehler meines Lebens.
1) Meine 2 Lieblingsprogramme (habe ca. 30 Originale) laufen nicht immer einwandfrei (ein Lotteriespiel).
2) Es gibt keine gute Anwendersoftware (arbeite mit Anwendersoftware relativ viel). Mein Freund hat einen Atari und bedeutend bessere Programme.
3) Es scheint mir, als wären alle Amiga-Besitzer Spieler zwischen 5 und 15 Jahren (Auf diverse Anzeigen meldeten sich nur solche). Konnte keinen anderen Anwender finden.
4) Habe auch festgestellt, daß man als Amiga-Besitzer direkt als Raubkopierer eingestuft wird.

Bin daher sehr enttäuscht und werde mir wohl einen PC zulegen. Amiga ade...
Franz Kwiatkowski

(Anm. d. Red.: Wir empfehlen allen unseren Lesern, vor dem Kauf zu überlegen, was sie mit ihrem Computer anfangen wollen, und sich dann dorthingehend beraten zu lassen - so kann man sich Enttäuschungen dieser Art ersparen!)

"..."

Zum Brief Tobias Schmichal, ASM 7/90, Punkt 1: Amen!
Hans-Joachim Rütten

"Last Ninja I & II"

(...) Mein kleines Schreiben bezieht sich auf einen Brief aus der letzten Ausgabe Nr.7 mit dem Titel "Ninjas & Otti". In der Stellungnahme zu dem Brief habt Ihr geschrieben, daß das Spiel "Last Ninja I oder II noch nicht für den Amiga zu haben sei. Ich habe das Spiel letzte Woche bekommen. Ich hatte mir das Spiel bei der Firma Xxxxxxxxx Ende 1989 bestellt. Es war da noch nicht lieferbar, deshalb habe ich es erst vor kurzem bekommen. In dem Schreiben der Firma wurde mir unter anderem mitgeteilt, daß jenes Spiel "LN II" jetzt vorrätig auf Lager sei. Xxxxxxxxx bietet es für 73,00 DM an. Also viel Spaß!
Oliver Zey

(Anm. d. Red.: Jene Information lag uns leider zum damaligen Zeitpunkt noch nicht vor. Heute wissen wir mehr: 'LN II' wurde an Activision lizensiert - dementsprechend ist die Qualität der Umsetzung für Amiga, ST und PC. Allerdings: Bei System 3 hat man bereits einen 'Last Ninja Remix' geplant. Wenn das keine Freude bringt...)

"Soko Ban für ST"

Ich habe neulich zufällig nochmal in Eurer April-Ausgabe rumgeblättert und bin auf Seite 19 über den Leserbrief von Achim Risse gestolpert.
Also: Es gibt sowas wie SOKO BAN für den ST, und zwar als Public-Domain-Game unter dem Namen "Think and Work". Das Spiel ist wirklich gut gemacht und läuft sowohl auf s/w als auch auf Farbe. (...)
Petra Beck

(Anm. d. Red.: Tausend Dank für die Information! Jetzt muß nur noch rausgefunden werden, auf welcher Disk welcher Serie bei welchem Händler etc. das Ding zu beziehen ist. Unser Torsten würde sich freuen, wenn ihm irgendjemand 'ne Kopie rüberwachsen lassen könnte.)

"Ein neues Thema?"

Heute will ich mich über ein Thema auslassen, das noch nie oder sehr selten diskutiert wurde, nämlich die heiß ersehnten "Endscreens" der Spiele, wenn man ein solches gelöst hat.
Ich erinnere mich nur ungern an jene Tage zurück, als "GIANA" die Homecomputer und deren Besitzer stundenlang vor dem Screen fesselte und man (ich auch) endlich den letzten Level 'completen' wollte, um das ersehnte Ende zu sehen. Aber was einem dann geboten wurde, war alles andere als befriedigend! THE GREAT GIANA SISTERS ist da keine Ausnahme - ganz im Gegenteil. Das Dreisteste, was ich bisher erlebt habe, war bei "KICK OFF". Hier durfte man lediglich einen Blick auf die Tabelle werfen, um festzustellen, daß man auf dem ersten Platz ist - ganz, ganz toll! "THE ISLAND OF LOST HOPE" hat mich einiges an Zeit gekostet (hat aber auch Spaß gemacht), doch beim Endscreen sagte mein Freund nur "Mach doch endlich den Scheiß aus! Ich will hier nicht alle Spiele auflisten, die ich durchgespielt habe, sondern vielmehr dazu anregen, über diesen Punkt einmal nachzudenken. Damit sind USER sowie PROGRAMMIERER gemeint. Denn wenn ich als User von Bekannten und Freunden erfahre, daß das Ende eines Spiels zu wünschen übrig läßt, ansonsten aber ein gelungenes Prg. ist, wäge ich dennoch ab, ob sich der Kauf lohnt, was notgedrungen auf den Programmierer zurückschlägt.
An dieser Stelle soll aber auch einmal etwas Positives genannt werden. Z.B. "HYBRIS". O.k., Ballerspiele sind nicht jedermanns Sache, aber dieses Game ist ein beispielhaftes Prg., woran sich auch andere Programmierer einmal orientieren könnten und sollten. Wer "HYBRIS" gelöst hat, wird wohl auch das Ende genossen haben, mehr soll hier nicht vorweggenommen werden. Für die Zukunft wünsche ich mir ein paar Games, auf deren Endscreen man genauso scharf ist, wie auf das übrige Spiel auch.
A MEMBER OF STOLEN BITS

"Ostdeutscher Senf"

Heute sehe ich mich gezwungen, mal eine gehörige Portion ostdeutschen, aber deshalb nicht weniger scharfen Senf auf Euer Blatt zu schmieren. Zur Vorgeschichte: Irgendwann im Wonnemonat Mai bekam ich aus x-ter Hand mal eine ASM (3/90) in die Finger. Die Freude war nicht von langer Dauer, denn nach der Lektüre zerfiel das gute Stück in seine Einzelteile. Habt Ihr schon mal versucht einen 160 Seiten starken Papierstapel zu sortieren? Ist belastend. Das einzig Brauchbare war die Abo-Abrufkarte, die ich zu allem Übel auch noch ausfüllte und abschickte. So nahm das Verhängnis seinen Lauf...
Womit wir beim Thema wären. Seit Nr. 7/90 bin ich glücklicher Besitzer eines ASM-Abos. Mann, das war wie Ostern und Weihnachten auf einen Tag. Ich las (wie immer, wenn ich sowas mal kriege) ziemlich interessiert das Feedback und mit einem Mal wurde es Totensonntag. Sagt mal, Ihr Heinis da in der Redaktion, habt Ihr noch alle Latten am Zaun? Das grenzt ja an Rassendiskriminierung! Zitat eines gewissen "Uli" alias Ulrich Mühl... "die Ossis in den Kleinanzeigen..." usw. Zitat Ende. Wird Euch die von Eurem Oberhäuptling so gepriesene "Einheit des deutschen Volkes" langsam unangenehm oder was? Ich kann mich gut an das Jubel- und Hurrageschrei von Nov. '89 erinnern, den ganzen Rummel gab es ja gratis. Genauso wie die Sprüche von den "deutschen Brüdern und Schwestern". Das war ja alles noch toll und Friede, Freude, Eierkuchen. Jetzt möchtet Ihr die Mauer wohl lieber wieder hochstellen, und am besten noch zwei Meter Stacheldraht drauf, auf daß Eure heile Welt wieder in Ordnung ist. Mit welchem Recht stufst Du Pfeife uns jetzt als irgendeine Art Abfall ein, denn anders kann ich den Begriff "Ossis" nicht deuten. Trotz der vielen Computer in Eurer Redaktion solltet Ihr mal versuchen, das heißt eigentlich, wir wollen ja nicht verallgemeinern, also solltest Du, Uli, erstmal den Staub von Deinen grauen Zellen blasen, bevor Du ein Schreibgerät in die Finger nimmst und den gesammelten Dünnpfiff eines gewissen "Devil of MC" kommentierst. Womit ich an des Übels Wurzel angelangt wäre. An "The Devil of MC":
Du (...), der wahrscheinlich nie seinen Gartenzaun von außen gesehen hat, solltest dich mal an den Gedanken gewöhnen, daß wir nicht halb so ... sind, wie Du uns gerne hättest. Ich könnte mir gut vorstellen, daß Du eins von diesen miesen Subjekten warst, die noch vor vier Wochen hier rüberkamen und alten Leuten für 20 DM bald die Wohnung leergeräumt hätten, mit der Begründung, die 100 DM Begrüßungsgeld im Nov./Dez. hätten sie ja auch genommen. Und möglicherweise gehörst Du auch zu denen, die barbarisch die Jacke vollgekriegt haben, bevor sie fluchtartig das Gelände verließen (ist kein Quatsch, sondern traurige Realität). Für sicher halte ich soviel: Schweinehunde gibt es hüben wie drüben, doch, und das kann sich dieser abartige Briefeschreiber "Devil usw.", und auch ein Herr Ulrich hinter den Spiegel stecken, das ist noch lange kein Grund, alle über einen Kamm zu scheren. Ich sage ja auch nicht, bloß weil Ihr bei euch einen Schönhuber habt (oder hattet), daß Ihr alle schwarz-braune Haselnüsse seid.
Zuguterletzt noch was Positives und zwar an Tobias Schmuchal und an 'One of the Eagles' (beide Feedback 7/90). Dank im Namen aller DDR-Freaks, die ich kenne. Ihr seid die einzigen in diesem zweifelhaften Druckerzeugnis, die erkannt haben, daß wir DDR-User nicht das sind, als was man uns hingestellt hat. Bleibt wie ihr seid! An die Redaktion: Bessert euch! Ich kann mir zwar nicht vorstellen, daß bei eurer Einstellung dieser Brief im "Feedback" gedruckt wird, aber Hoffnung ist ja was schönes. Sollte ich mich, was die Veröffentlichung betrifft, irren, wäre ja mal eine eindeutige (!) Stellungnahme angebracht, oder etwa nicht?
Henry aus der DDR

(Anm. d. Red.: So, mein lieber, östlicher Bruder, hier kommt die eindeutige Stellungnahme zu Deiner Schmähschrift über mich! Ich werde dabei allerdings nicht auf jedes Fitzelchen genauestens eingehen, damit ich nicht im nächsten Brief als "kleinkarierter Blödmann" tituliert werde.
a) 'Unser Oberhäuptling' kann erzählen, was er will. Wie war das mit dem 'Leute über einen Kamm scheren'? Glaubst Du im Ernst, daß unser 'Vereiniger' kritiklos von allen anerkannt wird?
b) Daß das 'Jubel- und Hurrageschrei', an dem ebenfalls nicht alle teilgenommen haben, eines Tages aufhören würde, war wohl abzusehen, denn spätestens jetzt, wo westdeutsche Straßen von miefenden Trabis und Ex-Ost-Bürgern verstopft sind, so daß man nicht mal mehr in Ruhe das Nötigste einkaufen kann, ohne eine ewige Zeit an der Kasse anzustehen, erinnert man sich an die Zeit vor der Grenzöffnung. Was wird eigentlich erwartet? Hurra ohne Ende? Nach dem anfänglichen 'Freudensrausch' ist die Ernücherung jetzt in vollem Gange.
Ich begrüße die politische Umgestaltung im Osten Eu-

ropas - und insbesondere Deutschlands - im Interesse der Menschen und ihrer Rechte sehr. Nimmt mir das das Recht, meine eigenen Interessen zu verfolgen und zu sagen, wenn mir etwas nicht paßt? Um aber zum Auslöser dieses Wortgebildes zu kommen, zum Wort 'Ossis' nämlich: Dieser Begriff stellt, genau wie das im Osten gebräuchliche 'Wessis', in keiner Weise einen Angriff verbaler Art auf ein Volk dar. Zudem habe ich die 'Ossis' vor den Angriffen eines unserer Leser in Schutz genommen - aber es gibt auch Leute, die einfach alles fehldeuten, und denen kann ich auch nicht helfen. Daß dies bei meinem Kommentar zu 'Devil of MC' ebenfalls der Fall war, sehe ich an diesem Brief. Für die 'Pfeife' bedanke ich mich zwar herzlich, muß aber zu bedenken geben, daß es hier doch an Originalität mangelt. Eine Anmerkung zu den 'Brüdern und Schwestern' spare ich mir. Eine letzte Anmerkung zum Begrüßungsgeld: In der Filiale einer großen Einkaufskette wurde bei uns ein Ost-Bürger bei einem Diebstahl festgenommen. Wie sich herausstellte, hatte selbiger sich elfmal (!) Begrüßungsgeld geben lassen.
Nicht nur Schweinehunde gibt's hüben wie drüben.)

"Heruntergekommen"

Auch ich bin einer der ASM-Leser, die seit der ersten Ausgabe dabei sind. Im Laufe der Zeit habt Ihr euch ja ganz schön verändert.
Doch nach den vielen Hochs und Tiefs, die Ihr durchgemacht habt, seid Ihr jetzt wohl am absoluten Tiefpunkt angelangt. Euer Niveau sinkt seit langem. Bislang habe ich immer geglaubt, Leute, die von nichts eine Ahnung haben, schlagen sich im Feedback gegenseitig die Köpfe ein.
Seit einiger Zeit jedoch dürfen auch einige "Redakteure" geistig austoben - gleich, welchen Mist sie schreiben. Früher waren Eure Tests informativ, beschrieben ausführlich das Spiel, den Spielablauf und gaben hin und wieder sogar Tips. Heute dagegen lese ich leere Floskeln, dumme Sprüche im Prolo-Stil, endloses Gelabere über alle Unwichtigkeiten - nur keine Infos übers Spiel. Doch, ganz am Ende: Im letzten der 15 Absätze dann "Die Grafik ist gut, der Sound auch. Das Spiel macht Spaß". Ich bin den Stuß leid. Selbst im Münchener Käseblatt stehen mehr Informationen zu dem Spiel. Und wenn einem sogenannten "Redakteur" nichts mehr einfällt, kommen eben mehr Fotos rein (...). Fotos, die über drei (!) Spalten gehen mit nichts darauf! Oder irgendwo steht dann immer ein bestimmter Name auf irgendwelchen Screenshots. Hat der Typ es denn so nötig? (...) Außerdem schwallt er endlos über mittelmäßige Spiele. Ich lese mir doch keine zwei Seiten ab, um dann zu erfahren, daß das Spiel Käse ist. Das geht doch auch kürzer, oder?

Ansonsten gibt's wenig Kritik:
Mehr Zigarettenwerbung, auch Zigarren und Pfeifentabak.
Alkoholwerbung ("See you tonight") rein!
ASM-Background: Wie frisiere ich mein Mofa?
Für die älteren Leser: (Il)legales Auto-Tuning selbst gemacht
Der kleine Schnapsbrenner-Kurs.

Hermann Hoppenstedt

(Anm. d. Red.: Nana! So schlimm wird es doch wohl nicht sein. Jeder hat nunmal seine eigene Art, ein Spiel zu testen, und bisher sind keine übermäßigen Beschwerden gekommen. Aber gut - wir 'prüfen' das und 'fragen' mal an, ob's vielleicht sein könnte.)

"Konsolen-ASM"

Seit geraumer Zeit lese ich nun schon die ASM. Folgende Dinge sind mir besonders aufgefallen:
1. Ich glaube, die ASM-Leser sind einfach verwöhnt, denn wem z.B. das Titelbild nicht gefällt, der soll es einfach nicht anschauen.
2. Könnte man nicht eine Konsolen-ASM und eine Computer-ASM machen? Denn für mich als Amiga-Besitzer sind die Konsolenseiten einfach herausgeworfenes Geld (ich habe aber nichts gegen Konsolen).
3. Der Preis der ASM (und überhaupt aller Computerzeitschriften) ist überteuert.
4. Die BPS regt mich immer mehr auf. Es gibt z.B. viele "Brutalospiele", die auch ich gern spiele. ich laufe aber deswegen nicht mit einem Messer in der Gegend rum und töte Menschen. Solche Computerspiele und auch Filme machen aus mir noch lange keinen Schlägertypen.
Zum Abschluß hätte ich noch zwei Fragen (ich wäre Euch dankbar, wenn Ihr sie mir beantwortet):
1. Gibt es ein Spiel auf dem Amiga, das dem "Panzer Strike" auf dem C-64 gleicht?
2. Wie sieht's mit "Vette", "Abrams Battle Tank", "Tank" auf dem Amiga aus?
PS: Könnten Sie mir ein Versandhaus nennen, das vorwiegend Strategiespiele anbietet? (Ich bin schon ganz verzweifelt, da ich bis jetzt noch kein Versandhaus gefunden habe, das meinen Durst nach Strategiespielen stillen konnte)

Daniel Bossert

(Anm. d. Red.: 2. Geht nicht, weil's sich wohl nicht lohnen würde, aber wozu gibt's denn die Sonderausgaben?
Ein 'Panzer Strike' fällt uns für den Amiga leider nicht ein, sorry! Die anderen Games sind allesamt für den Amiga angekündigt, aber noch nicht bei uns eingetrudelt.
Ein derart spezialisiertes Versandhaus, das die Strategie-Software allerlei bekannter Firmen anbietet, ist uns leider nicht bekannt.)

"Satan kommt"

Ich möchte mich mit diesem Brief an "The big Yogi" wenden: Lieber Yogi, da Du King Diamond nicht für ganz dicht hälst, möchte ich Dir widersprechen.
Ich, ein riesiger King Diamond Fan, muß sagen, daß ich ihn für einen der ehrlichsten Musiker halte, die ich kenne. Er spricht das aus, was viele Menschen denken. Er rückt die "Schwarze Magie" in den Vordergrund. Er verdrängt sie nicht, sondern spricht sich ehrlich darüber aus. Du scheinst dir ja ziemlich sicher darüber zu sein, daß es "Satan" und Schwarze Magie nicht gibt. Ich aber sage Dir, es gibt sie (es ist bloß noch nicht bewiesen).
Doch schon bald wird Satan in unsere Welt einfahren, und darauf will King Diamond uns vorbereiten. Das klingt vielleicht alles ein bißchen lächerlich, doch ich weiß, was ich sage.
Bitte druckt diesen brief ab, da ich gern die Meinung anderer Leser hören würde.

Ein großer King Diamond Fan

(Anm. d. Red.: Sonst noch was?)

"Es ist soweit"

Nun kann ich nicht widerstehen: Ich muß meinen Kommentar zum beliebtesten Thema der ASM abgeben.
Warum? Lest und lasset Euch belehren:
Ich bin ein Computerfreak durch und durch; ob Atari ST, Amiga, PC oder C-64, egal bei welchem Computer, mein Herz beginnt immer zu flimmern.
Ob Spiele, Adventures oder Anwendungen, egal was, egal wo oder wann, diese Maschinen ziehen mich in ihren Bann, und dies seit nun mehr acht Jahren.
Ich kenne die ASM nun seit ca. zwei Jahren (Mann, wie die Zeit vergeht!) und finde sie im Ganzen gesehen OK, obwohl seit einem Jahr die Sonderausgaben qualitativ gelitten haben (zuwenig Grundlagen-Material?).
Das Thema Raubkopien ist in Deutschland wohl noch heißer als der ewige Disput zwischen Lamern und 'Profis'.
Hier in der Schweiz ist noch (!) alles ruhig; erst ab 1992 ist ein Datenschutzgesetz ähnlich dem in Deutschland in Kraft. Verschlafen haben zwar die Behörden, nich aber die Computerfreaks.
Da wird alles mögliche an Raubsoft vertrieben, für den PC bis zum C-64 wird alles gehandelt. In allen möglichen Zeitungen und Magazinen finden sich diese eindeutigen Verkaufsangebote. Das wahre Paradies? Nein, meiner Meinung nach nicht. Ich selbst konnte mich bis vor einem halben Jahr ebenso zu diesem 'Marktgeschehen' zählen.
Doch von Anfang an:
Angefangen hat alles mit ein paar neuen Spielen, von Kollegen eingetauscht; dann hab' ich ein paar Anzeigen angeschrieben, Soft gekauft, Anzeigen angeschrieben, Soft gekauft, Soft verkauft, Anzeigen selbst aufgegeben, Soft gekauft etc...
Vor einem halben Jahr dann - ich saß gerade vor dem Compi und hab' bestellte Soft kopiert - hab ich so vor mich hin sinniert und bin eigentlich durch Zufall auf mich geraten: Die Arbeit mit Soft einkaufen und verkaufen, Disketten kopieren, Anzeigen durchsehen, Anzeigen aufgeben, kostete mich täglich ca. zwei Stunden, neben meinem Vollzeitjob als Systembetreuer. Dadurch hatte ich keine Zeit, mich mit Programmieren, Grafik oder einfach nur Spielen zu beschäftigen, ja ich hatte nicht mal richtig Zeit um Auszugehen.
Damals habe ich beinahe von heute auf morgen alle Aktivitäten eingestellt. Meinen damaligen Stand von 500 Disketten (C-64) hab ich auch heute noch, jedoch könnte ich ohne weiteres 3/4 davon löschen.
Ich hab' dann begonnen, mich in Assembler-Programmierung und Grafik zu vertiefen. Klar, ein paar Kontakte von damals hab ich behalten, aber bei der neuen Soft ist nun nicht mehr die Menge, sondern die Qualität ausschlaggebend.
Seit nunmehr drei Monaten bin ich Member in einer

IHRE VIDEOSPIELE - SPEZIALISTEN

PC ENGINE
bereits mehr als 120 verschiedene Spiele lieferbar z.B.

Atomic Robokid
Barunba
Beball
Blue Blink
Blodia
Cyber Core
Darius
Devil Crush
Download
Dragon Spirit
Dondokodon
Dungeon Explorer
Fantasm Soldier
Formation Soccer
Ghouls'n Ghosts
Golden Axe
Grand Grand
Image Fight
Monsterlair
Lode Runner
Maniac Pro Wrestling
Ninja Spirit
Paranola
PC Kid
Power Drift
Puznic
Rastan Saga
Shanghai II
Sindibad
Splatter House
Super Star Soldier
Tiger Heli
Veigues
Xevious
Y's I & II

MEGA DRIVE
bereits über 30 verschiedene Spiele lieferbar z.B.

Afterburner
Basketball
Batman
Columns
Cyber Ball
E Swat
Forgotten Worlds
Ghost Busters
Ghouls'n Ghosts
Golden Axe
Herzog Zwei
Hurrican
Ken North
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Super Hang On
Super Master Golf
Super Monaco GP
Super Shinobi
Super Thunderforce III
Tatsujin
Vermillion
Whip Rush
World Cup Soccer

NEO GEO
Neuheiten:

Cyberlip
Ninja Combat
Riding Hero

GAMEBOY
bereits über 60 verschiedene Spiele lieferbar z.B.

Batman
Blodia
Bomber Boy
Castlevania
Cosmotank
Double Dragon
Flappy Special
Flipull
Ghostbusters
Hyper Lode Runner
Matchmania
Mickey Mouse
Monster Lair II
Motocross
Monster Truck
Moto Cross
Nemesis
Penguin Land
Pinball 66
Pipe Dream
Power Mission
Puzzle Boy
Puzzle Road
Q - Billio
Quarth (Blockhole)
Shanghai
Snoopy
Sokoban
Space Invaders
Super Mario Land
Tasmania Story
T.Mutant Ninja Turtles
Volleyfire
Way of Stones
Zolds

CWM, Thomas Must
Wülperoder Str. 1
3387 Vienenburg 1
Tel.: 05324/2001
Fax : 05324/1851

EC Electronics GmbH
Boschetsrieder Str. 28
8000 MÜnchen 80
Tel.:089/7231025
Fax : 089/7231026

Data Team
Friedr. Schneider Str. 6
6500 Mainz 1
Tel.: 06131/53753

Dynatex
Natorper Str. 6
4755 Holzwickede
Tel.: 02301/4134

EC Electronics GmbH
Kieler Str. 425
2000 Hamburg 54
Tel.: 040/543010
Fax : 040/5404933

Magic Computerspiele
Trierer Str. 110
8500 Nürnberg
Tel.: 0911/48871
Fax : 0911/486091

CH-Group, programmiere Demos + Intros etc., habe Zeit für vieles. Zwar ist das Geld nicht mehr so üppig, dafür aber hab' ich gelernt, was es heißt, zu leben. Während in der Schweiz die Behörden noch schlafen, gibt es viel zu viele Freaks, welche glauben, wach zu sein, aber trotzdem noch im Tiefschlaf sind. Hoffentlich wachen diese Freaks auf, bevor (!) der Staatsapparat die Köpfe rollen läßt.
A. Roth

(Anm. d. Red.: Na, das ist ja mal ein anderer Weg, aber wahrscheinlich wird das kaum jemanden dazu motivieren, seine 'Karriere' zu beenden. Wenn doch... umso besser!)

"Luft raus"

Jetzt lasse ich die Luft raus! Als ich so die ASM 9/90 durchblättere, traue ich bei Seite 51 meinen Augen nicht:
Was ich dort in der BOMICO-Werbung zu lesen bekomme, ist ja wohl der Gipfel der Unverschämtheit! Eine Riesensauerei! Da behaupten doch diese Leute, 'Fugger' wäre ihre Eigenproduktion. Jedermann weiß doch, daß Fugger erst über Eure MICROWELLE zu den BOMICO-Leuten gelangte. Ergo - BOMICO hat zwar die vollen Rechte über das Spiel, aber zu behaupten, es wäre ihre Eigenproduktion ist ja wohl eine Anmaßung sondergleichens.
Ich weiß, daß Ihr für Eure Werbungs-Abteilung nicht zuständig seid, aber lest es doch bitte in eurer ASM auf Seite 51 nach.
Diese Frechheit dürft Ihr Euch nicht gefallen lassen - UND: Teilt mir bitte über das FEEDBACK mit, was ihr gegen diese Frechheit zu tun gedenkt.
KING

(Anm. d. Red.: Was wir zu tun gedenken? Nichts! Nicht, weil es uns nicht kümmern würde, sondern weil es uns gar nicht zu kümmern hat. BOMICO hat 'Fugger' produziert - wir haben lediglich die Programmierer 'entdeckt', welche dann von BOMICO unter Vertrag genommen wurden. Tja, so ist das.)

"Es war kein Gag!"

... Ich hatte eigentlich nie vor, einen Brief ans Feedback zu schreiben, aber ich muß Euch einmal berichtigen.
Es geht um die Ausgabe 9/90 und zwar die Antwort zu einer Frage von Christian Feuerstein ('C-64 auf Amiga?'). Ich persönlich besitze so einen knuffligen, sehr, sehr alten 64'er und interessiere mich auch sehr für andere Systeme (hauptsächlich Amiga).
Ein Kumpel von mir besitzt einen Amiga, und er ist auch im Besitz von dem besagten 'C-64-Emulator' (Es war nämlich kein Gag! Es gibt ihn wirklich!!!).
Meine Wenigkeit findet diesen Emulator sehr lustig. Er verwandelt den Amiga in einen 'lahmen' 64'er. Das einzige Manko, was dieser Emulator besitzt, ist: Er verträgt sich nur mit sehr wenigen Programmen. Ansonsten ist eigentlich wenig an ihm auszusetzen.
Die Programme wurden damals von der 5 1/4-Zoll-Disk auf Amiga-Format (sprich: 3 1/2 Zoll) umgesetzt. Wie das aber genau geschah, entzieht sich meiner Kenntnis.
So, das war's auch schon, bis auf eins: Das Gruppenbild!! Das kann doch nicht so schwer sein!!! Klaut doch einfach jedem Mitarbeiter seinen Personalausweis und fügt die einzelnen Bilder zu einem großen Foto zusammen. Die Technik macht's doch möglich!?
TAC

(Anm. d. Red.: Wir haben uns inzwischen auch ein bißchen schlauer gemacht. Es gibt den Emulator tatsächlich. Basic-Programme sollen tatsächlich auf dem Amiga laufen. 'Lohnenswert' kann man das Gerät aber nicht einsetzen, da keins der wirklich guten Programme wie 'Uridium' usw. mit ihm übertragbar ist. So gesehen ist das Teil also faktisch unbrauchbar.)

"Leserbrief 1"

Moin, moin! Hier schreibt Euch nun ein treuer ASM-Leser, der fast von der ersten Stunde Eures Blattes an dabei ist (...). Fangen wir also mal an:
Ausgabe 7/90: Das Titelblatt: Was soll das? Seid Ihr nun zu einem Playboy-Verschnitt für Computerfreaks geworden, oder wie? Das habt Ihr nicht nötig! Sagt Euerm Herrn Bromley mal, daß sowas nicht in, bzw. um die ASM gehört. Oder wer ist für die Auswahl der Motive verantwortlich? Über die Zigarettenwerbung in der selbigen Ausgabe haben sich ja schon genug drüber ausgelassen. Trotzdem: Das muß nicht sein!
Ausgabe 9/90: Voller Glück halte ich die neueste ASM in den Händen. Zwar ist die Marlboro-Werbung immer noch vorhanden, doch hat sich wenigstens das Cover verbessert. Aber: Was soll diese krumm und bucklig gestylte Kick-Off-2-Schlagzeile? Erstens hört sich das irgendwie, irgendwo besch... an, und zweitens ist das ein bißchen BILD-mäßig. Wer hat denn den Unsinn verbrochen? Ansonsten ist alles wieder gut wie eh und je. Bis auf..., ja, genau, wo ist denn die versprochene Ultima-VI-Lösung? 'ne Kopfnuß konnte ich entdecken, aber 'ne Lösung?
Ein paar Wünsche hätte ich aber noch, bevor ich mich dem ausführlichen Lesen Eurer neuesten Publikation widme. Als da wären:
1. Ein ordentliches Inhaltsverzeichnis: Dieses würde ich mir wirklich wünschen, da bei Euch alles ein wenig kunterbunt zuläuft.
2. Mehr Konsolentests für Sega Mega Drive und PC-Engine;
3. Mehr Seiten (die will wohl jeder, was?) und zuguterletzt:
4. Bleibt so frech in Euerm Sprachstil, und laßt Euch von so'n paar Wombles nix vorschreiben.
Dat war's. Macht's gut! Ciao und Auf Wiedersehen.
ABSH.

(Anm. d. Red.: Hier die Antworten zu Deinen Anliegen: a) Wir fanden's in Anbetracht der allgemein immer freizügigeren Werbe- und Titelblattgestaltung nicht besonders anstößig. Aber ok, demnächst gibt's wieder Raumschiffe, Sportler und Teddybären. b) Was höre ich da? BILD??? Frechheit! Die haben längst nicht soviele schöne bunte Bilderchen wie wir! Ansonsten ist unser Oberchef (nicht Manfred!) für die Titelseite verantwortlich, denn er macht sie - meist den Protest des neben ihm sitzenden ASMlers überhörend. Daher kam z.B. auch die 'komplette' Lösung zu Ultima VI. Nun zu Deinen Wünschen: 1.) Wird u.U. schon jetzt (da dieses Heft erschienen ist) verwirklicht sein - wir sind in den Diskussionen mit der Leitung. 2.) Wird sich bleiben so wie's war. 3.) Fragt mich bitte nicht. Entscheidungen über solche Dinge kommen bei uns meist überraschend - wir setzen uns dafür ein, daß bei einem hohen Werbeaufkommen auch die Seitenzahl entsprechend erhöht wird, um den Inhalt nicht darunter leiden zu lassen. 4.) Es gibt immer irgendjemanden, dem irgendetwas nicht paßt. Wir können uns nur nach den Hauptströmungen richten und dürfen uns, wenn wir zwei- oder dreimal Vorschläge verwerfen, anhören, daß wir uns - ich zitiere - einen Dreck um die Leserwünsche kümmern. Aber so ist die Welt nun mal...)

"Nochmal Emulator"

Ich möchte Christian Feuerstein helfen, der im Feedback von Ausgabe 9 nach einem C-64-Emulator für den Amiga gefragt hat. Es gibt bereits drei C-64-Emulatoren; den C-64-Emulator V1 und V2 von Rxxxxsoft, wobei die Version V1 wirklich katastrophal ist. Der Emulator V1 ist viel zu langsam. Die Version V2 dagegen ist auch langsamer wie der Original-C-64, aber doch recht akzeptabel. Dann gibt es noch einen Emulator von United Artists, mit dem man wirklich zufrieden sein muß. Kein Geschwindigkeitsverlust, kein Garnichts. Dieser Emulator ist (meine ich) genau so wie der C-64. Den C-64-Emulator V2 kann man bei AmigaOxxxlxxx (...) für 119 DM + Kabel für die 1541 bzw. 1571 bestellen.
Noch ein Wort zum schwarzen Humor. Igel, die im Feedback schrieb, daß sie es blöd findet, wenn man auf Menschen schießt. Das finde ich auch. Aber wir befinden uns doch nicht in Tron, wir spielen doch nur z.B. Nuclear War auf dem Computer. Man kann doch wohl zwischen Computerspiel und Realität unterscheiden. Da ich auch schwarzen Humor gerne habe, muß ich die Anmerkung der Redaktion verteidigen. Der Erfolgsfilm "Immer Ärger mit Bernie", der zu Weihnachten in den Kinos lief, war ja auch voll vom schwarzen Humor - er ist zur Zeit mein Lieblingsfilm. Lange Rede, kurzer Sinn: Solange man Nuclear War, Rambo, Turrican, Cxxxxxxx Lxxxx, Space Invaders usw. auf dem Computer spielt, ist doch alles o.k.
(...)

Alice Cooper

(Anm. d. Red.: Schön, das nun zu wissen. Was allerdings von der Sache mit den UAs zu halten ist...na ja.)

"Burz & kündig"

Jetzt muß ich mal etwas sagen:
1. Okkultismus - Neulich erwischte ich meinen 22jährigen Cousin, einen Theologiestudenten, beim "Rings of Medusa"-Spielen. Später sagte er sogar noch, daß es sein Lieblingsspiel sei. Fazit: Laßt euch von solchen Spielen nicht belabern, sondern spielt was ihr wollt, und wenn es noch so "okkult" und "böse" ist.
2. Raubkopien - ...alles klar; nächstes Thema.
3. BPS. Wenn es so weiter geht, ist es bald wie mit den Videos. Dann reicht die Indizierung nicht mehr aus, und die BPS läßt die in ihren Augen "extremen Games" für die Bundesrepublik nacharbeiten, sprich kürzen.
Wie mit den Videos werden dann auch die volljährigen

User bevormundet, was sie für Games zu spielen haben. Und die Originalfassungen werden einem vorenthalten.
4. Cracker - es wäre nett, wenn Ihr nicht allzuviele Viren verbreiten würdet.
Noch ein paar Fragen:
1. Wann erscheint das erste "ASM", bei dem das Cover dran bleibt?
2. Gibt's ein wirklich gutes Justierprogramm für Amiga-Floppies?
3. Wie lautet die Adresse der süßen Maus auf Seite drei in Heft 9/90?
Manni, Deine "CES"-Reportage war sehr interessant. Danke dafür. Der gesamten "ASM-Crew" weiterhin viel Glück.
Patrick

(Anm. d. Red.: Zu Frage 1.) Vielleicht schon bald... (kein leeres Geschwätz!), 2.) Justierprogramme sind für einen ordentlich verstellten S/L-Kopf keine Lösung. Gut, man kann es probieren, und manchmal hilft es auch, aber eben nicht immer. Dummerweise haben wir jetzt auch keins parat, mit dem wir irgendwelche Erfahrungn gemacht hätten. 3.) Wozu willst Du die denn haben? Autogramme, oder was? Haben wir nicht - können und dürften wir Dir nicht geben.)

An die Autoren der Programme "Manni's Quest 1 + 2": Schön, daß Ihr Euch bei uns gemeldet habt, aber noch viel schöner wäre es, wenn Ihr und die Programm mal zugehen lassen könntet. Also, macht uns mal eine Kopie (is' ja PD, oder?) und schickt uns die Dinger her - wir wollen schließlich auch mal wieder was zu lachen haben!

"Es muß sein..."

Eigentlich wollte ich Euch ja niemals einen Brief schreiben, aber es muß sein.
1. Zum Vorschlag von R.S.+R.N. aus ASM 6+7/90, die Konvertierungsfotos größer zu machen: Wenn die Fotos größer werden würden, müßten die ohnehin schon kurzen Berichte gekürzt werden, und das wäre ein ziemlich großer Informationsverlust. Also: Laßt die Fotos so, wie sie sind. Nur die Fotos des Gameboy solltet Ihr weglassen, da auf ihnen fast nichts zu erkennen ist.
2. Spielkarten: Könntet Ihr bitte bitte bitte auf den Vorschlag einiger Briefeschreiber eingehen und einen Sammelordner herausbringen? Das wäre echt besser, weil ansonsten die Karten nur irgendwo herumfliegen.
3. Das Feedback: Ist jetzt schon sehr gut, wäre aber noch besser, wenn es länger wäre. Könntet Ihr nicht auch zu jedem Brief einen Kommentar schreiben?
4. Die Redaktion: Wie wäre es, wenn Ihr wenigstens jeden zweiten Monat News aus der Redaktion (z.B. über evtl. Besuche von Softwaremackern in derselbigen etc.) bringen würdet?
Dazu würde eine Vorstellung aller festen Redaktionsmitglieder mit Bildchen (...) sicher gut passen.
5. Der Comic: Obwohl Spacerat nicht schlecht ist, war Donald Bug besser. Mein Vorschlag: Bringt doch in jedem Heft einen D.B.-Comic (auf Seite drei, unten), und Spacerat, wie bisher, zwischendurch.
6. Die Tests: Da ich außer der ASM noch eine andere Computerzeitschrift lese (Pxxxx Pxxx), muß ich sagen, daß Ihr nicht gerade die Schnellsten seid. Und bitte versucht nicht immer, um jeden Preis witzig zu sein.
7. Die Bewertungskästchen: Wenn Ihr mal ein Spiel auf mehreren Computern testet, [illegible] sinnvoll, für jedes System ein eigenes K[illegible] chen, anstatt alles in eins zu quetschen?
8. Eine seht gute Idee war der Great-Courts-Wettbewerb, den Ihr veranstaltet habt. Könnt Ihr von dieser Sorte nicht mehr bringen, z.B. mit Microprose Soccer oder Kick Off?
Ansonsten git es nichts zu bemängeln. Ich verstehe einige Leute nicht, die etwas gegen das Cover einzuwenden haben. Ich fand es bisher immer (!) O.K. Die Nörgler sollten vielleicht mal selber ein Cover entwerfen und es Euch schicken. Auch der Pres geht voll in Ordnung, denn runde 4,6 Pfennig für eine Seite voll mit Informationen ist doch wohl nicht zuviel verlangt, oder? Macht weiter so!
Christian Heinrich

P.S.: Wie sieht's mittlerweile mit dem C-64-III aus? Kommt er irgendwann, und wenn ja, wann?

(Anm. d. Red.: 1.) Die Fotos werden wohl so bleiben, da sich in der Beziehung niemand weiter geregt hat. Bei den Gameboy-Fotos geben wir uns die größte Mühe, aber es ist, das wird Euch jedermann bestätigen können, nicht besonders einfach, von so einem dämlichen LCD-Schirm ein Foto zu machen, auf dem man überhaupt etwas erkennen kann.
2.) Wenn Ihr nicht wißt, was Ihr mit den Einlegern machen könnt, dasnn habe ich einen tollen Tip für Euch: Laßt sie einfach drin, dann fliegen sie nicht rum.
3.) Zu jedem Brief einen Kommentar zu schreiben wäre ein Unding. Das Feedback wäre voll von unseren Kommentaren zu Heavy Metal und Okkultismus, Raubkopien und der BPS - schließlich wollen wir auch ein wenig den Dialog zwischen den Usern (trief...) fördern.
4.) Ist im Gespräch.
5.) Oh! Wir dachten, daß dieses Thema nun endlich in der Versenkung verschwunden wäre. Spacerat ist installiert, und wir wollen's nicht schon wieder ändern. Außerdem, so fürchten wir, kann man Dich hier allein auf weiter Flur sehen.
6.) Das ist mal so und mal so. Mal sind wir schneller, mal die liebe Konkurrenz.
7.) Übersichtlicher wär's mit Sicherheit, aber Platz würde es auch wegnehmen. Im Grunde genommen ist es uns aber egal - wir richten und nach Euch. Schreibt mal ein Paket dazu!
8.) Wenn sich's mal wieder ergibt, und die Zeit vorhanden ist, wird wieder mal so ein Wettbewerb durchgezogen. Ein Datum kann ich Euch nicht versprechen. Letztlich noch der C-64-III: Abwarten und Tee trinken. Bisher ist nichts weiter rausgekommen.)

Nemesis komprimiert

NEMESIS

Ob **NEMESIS** oder *Gradius*, ob als TV-Spiel oder im 43x43 Millimeter-LCD-Display der Westentaschen- oder Taschenbillard-Konsole, die Baller-Action dieses Klassikers kann tausenden von Spielefreaks einmal mehr klamme Finger bereiten. Hat die futuristische Weltraumtragödie von vornherein ein etwas anderes Outfit, als Ihr es von NES, MSX & Co. gewöhnt seid, bietet die Game-Boy-Modifikation dennoch eine satte Fünf-Level-Schlacht, bei der kein Finger trocken bleiben wird. Trotz komprimierter Action auf megakleinem Screen ist Konamis LCD-Künstlern auch diesmal wieder eine 'runde Sache' gelungen, die den User mit solch netten Kleinigkeiten wie Eingangsmenue, Extras und Wunderwaffen oder einfach sechs neuen, verschärften Nemesis-Sounds überrascht. Bevor sich Gameboys und -girls aller Länder auf die Suche nach den opportunistischen Flotten machen, können sie je nach Selbsteinschätzung ihre Reserveleben von keinem bis auf 99 hochschrauben. Eine weitere Kampferleichterung bereitet von vornherein das beliebte Dauerfeuer, ebenfalls im Menue editierbar, sowie die Vorentscheidung über ein 'gewöhnliches' oder ein hartes Gameplay. Wer von Euch mit seinem Game Boy schon so manches Badewasser hat kalt werden lassen, wird uns ein Liedchen davon pfeifen können, wie lästig es doch ist, ein Game immer wieder 'from the beginning' starten zu müssen. Auch dem hat Konami diesmal Abhilfe geschaffen und die fünf Weltraum-Episoden im Eingangsmenue anwählbar gemacht -für 'more fun' in der Wanne. Natürlich muß man bei Hand-held-Machines spielerisch Abstriche machen, die Badewanne ist halt keine Spielhalle, der Game Boy keine herkömmliche Konsole, und das Display kein vollwertiger Screen. Doch auch ich habe mich an neue Gegebenheiten zu gewöhnen und kann daher nur feststellen, daß der Nemesis-Zwerg über jedwede Features seiner großen Brüder verfügt. Man nähert sich den zu vernichtenden Geschwadern, ballert selbige nach Möglichkeit vollstängig nieder und konzentriert sich auf die auftauchenden Bonus-Symbole, die dem eigenen Schiff ebensolche Waffen bescheren. Die Wirkung dieser Waffen richtet sich stets nach der Menge der aufgenommenen Bonus-Symbole. Eine erfolgreiche Mission läßt sich in der Regel an aktivierten Speed Ups, 'nem Schutzschild, der starken Laser-Kanone, eventuell Doppelschüssen und/oder bis zu zwei Begleitdrohnen erkennen. Blitzschnelle Action erfordert sekundenschnelle Reaktionen, die Faszination des Horizontalscrollings, der (erweiterte) Sound, das Gameplay - alles wie gehabt. In puncto Grafik, nun, da kommt man einfach nicht drumherum, fehlt natürlich die Farbe, und die Bewegungen sind ein klein wenig schwammig, wegen des LCD. Dennoch: Nemesis bleibt auch diesmal Gradius. Grund genug, das Ding zu empfehlen. Matthias Siegk

Programm: Nemesis, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca: 70 DM, **Hersteller:** Konami.

GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY

Programm: Tetris, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca: 60 DM, **Hersteller:** Nintendo.

TETRIS

Wir wissen nicht, ob der Sowjet einfach nur gelangweilt war, oder ob er sich das davon versprach, was sich inzwischen innerhalb und außerhalb der Szene einstellt: das **TETRIS**-Fieber. Woge für Woge verbreitet sich die neuartige Spielleidenschaft um die 'vom Himmel fallenden' Bauklötzchen. Frei nach dem 'Schaffe, schaffe - Häusle baue'-Prinzip regnet es allerlei geometrische Figuren vom Himmel, die Ihr über Richtungskreuz und 'Feuerknopf' lenken könnt. Möglichst geschickt solltet Ihr die Klötzchen in die Grundlinie einpassen, so daß der Platz in der Horizontalen voll ausgefüllt wird. Jede vervollständigte Reihe löst sich sodann in Wohlgefallen auf. So schafft Ihr Euch Freiraum für nachfolgende Steinchen. Ist das Display erst zugemauert, kommt jegliche Hilfe zu spät. **NINTENDO** bietet diesen Spaß in verschiedensten Varianten und Spielstufen an. Ist ein ankoppelbarer Game-Boy Bruder in der Nähe, kann man seine kostbare Zeit auch im 2-Player-Modus dem Fieber opfern. Auf drei verfügbare Melodien kann man nach Wunsch per Knopfdruck verzichten, die Grafik spielt bei diesem Genre eine eher untergeordnete Rolle. Manch einer würde TETRIS mit "super" kommentieren, ich sage einfach: "Mauert Euch einen!" mats

Genial wie immer: Tetris

Programm: Quarth, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Konami.

QUARTH

Kaum aussprechbar und sehr an *Tetris* angelehnt präsentiert sich **KONAMIS** Spielhallenstar **QUARTH**.
Ich habe QUARTH getestet, nachdem mir das sowjetische Vorbild alsbald zu den Ohren herausgekommen ist, war insofern also etwas befangen, was das Genre anbetrifft.
Nicht nur vom Aufbau her gleicht dieses feine Spiel dem schon erwähnten, auch das Gameplay ist sehr ähnlich.
Wieder tauchen am 'Himmel' geometrische Figuren auf, die sich, abhängig von Level und Spielstufe, mehr oder weniger slowly dem 'Boden' nähern.
Während Ihr bei *Tetris* eher durch geschicktes Einpassen der Figuren ineinander zum Zuge kommt, sollt Ihr diesmal Aussparungen oder fehlende Reihen an den Figuren selbst ergänzen. Jedes Teilchen, welches Ihr vervollständigt habt, löst sich sodann in Wohlgefallen auf. Hat eine herabfallende Figur erst einmal den Boden berührt, geht nix mehr.
Was auf den ersten Blick leicht und nichtig erscheint, erweist sich gerade in höheren Leveln als äußerst schwierig.
QUARTH ist neben dem 'Single Play' auch im Zwei-Spieler-Modus zu bewältigen, immer vorrausgesetzt, daß auf einen zweiten Game Boy zugegriffen werden kann. Bis Ihr alle drei Level mitsamt ihrer je neun Stages durchgespielt habt, wird so manche Stunde vergehen.
Alle (drei) Level verfügen zudem über je eine sogenannte 'Random'-Stage. Hier fallen die Figuren jenseits aller Programmabläufe mittels Zufallsgenerator ins Geschehen. Soundmäßig hat sich KONAMI diesmal wieder ins Zeug gelegt und jedem Level seine eigene Note gegeben.
Ich kann QUARTH jedem *Tetris*-Fan nur wärmstens ans Herz legen.

Matthias Siegk

Rangelt um die Spitze: Quarth

GAME BOY GAME BOY

TENNIS

Der 'Boris' unter den Tennis-Games

Tennis - der sogenannte Weiße Sport - entwickelte sich in den letzten Jahren zu einem immer beliebter werdenden Thema für Computer- und Konsolenprogrammierer. Auf dem Gebiet der Konsolen gab's allerdings erst zwei wirkliche Glanzlichter: *World Court Tennis* für die PC-Engine und **TENNIS** für den Game Boy. Letzteres sieht auf den ersten Blick gar nicht mal so gut aus, entpuppt sich im Spielverlauf aber als sehr ausgereiftes Programm.
So sind alle wichtigen Schläge dieses Sports vorhanden. Stops und Lobs fehlen genausowenig, wie topspin gespielte Bälle. Dabei ist die Steuerung erstaunlich einfach und schon nach kurzer Zeit problemlos zu beherrschen.
Natürlich hielt man sich hier auch an den Tennis-Regeln.

Hans-Joachim Amann

Programm: Tennis, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Nintendo.

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

Ihr kompetenter Partner für Videospiele

Neu von Nintendo

Tetris für Nintendo Konsole DM 79,94
Gameboy vorrätig ! DM 169,00 incl. Tetris

Mega Drive PAL, incl. Netzteil **DM 279,00**
Phelios (Shoot'em up) 94,94

PC Engine Spiele stark reduziert !
Über 50 herabgesetzte Titel
Lieferung so lange der Vorrat reicht

Kung Fu (Ac.)	17,94	Victory Run (Sp.)	58,94
Tales o. t. Monsterp. (J&R)	19,94	Gun Boy (Sp.)	68,94
Pacland (Gesch.)	29,94	F1-Tri. Battle (Sp.)	69,94
Rock On (Ac.)	33,94	Armed F (Ac.)	72,94
Space Harrier (Ac.)	41,94	Ordyne (Ac.)	75,94
Dragon Spirit (Ac.)	49,94	P-47-Airforce (Ac.)	76,94
City Hunter (Ac.)	52,94	Bloody Wolf (Ac.)	89,94

Neu für die PC Engine
Ninja Spirit 99,94

Nintendo SEGA PC Engine

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega Drive und PC Engine sind Importgeräte ohne Ftz- und VDE Nummer.

Coupon 9/90 ASM SA
Fordern Sie unseren Spezialkatalog an ! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei
Name .....
Str. ..... Ort .....
Bevorzugtes System : .....

Etwas diesig bei den Wüstensöhnen

SUPER MARIO LAND

Klein und dicklich, Blaumann, Knollennase und rote Kappe: Das ist Mario von **NINTENDO**, so, wie wir ihn kennen, wie sie ihn alle lieben. **SUPER MARIO LAND** ist ungefähr SMB 2 für den Game Boy. Altvertraute Sequenzen und unveränderte Features diesmal in LCD-Qualität erinnern an vergangene Zeiten, an den Höhenflug des NES. Der kleine Dicke 'hampelt' wieder punktesammelnd durch Labyrinthe, über Berge, Plattformen bis hin zu den Katakomben der Pyramidenstädte. Kleine, lustig anmutende Wesen sind für Mario nur bei direkter Kollision gefährlich, ein gewagter Sprung (Feuerknopf A) auf die 'Birne' jener Störenfriede setzt selbige ad hoc außer Gefecht und bringt unserem Freund gleichzeitig ein paar Punkte ein. Da der/das Game Boy/Girl auch reinsten Mariospaß haben soll, hat man auch an die nützlichen Bonussymbole gedacht, die Mario eine gehörige Ladung Energie, Schwellenangst oder einfach 'nen Schuß in die Höhe verpassen.

In altgewohnter Manier 'arbeitet' unser Dickerchen auch auf der Hand-heldmachine sehr viel mit Köpfchen, daher lieber 'nen Jump zu viel als zu wenig machen, selbst dann, wenn's Mario an Kopffreiheit sichtbar mangelt.

Was zu Beginn Fuß-, Hand- oder Kopfarbeit heißt, erledigt Mario später mit U-Boot oder Flugzeug.

Man arbeitet sich eben hoch. An diesem Punkt fällt mir ein wesentlicher Unterschied zu SMB auf:

Am Ende jedes Abschnittes hat Mario die Wahl, je nach Geschick die obere oder die untere Tür ins Ungewisse zu nehmen. Hier empfiehlt sich erstere, denn nur so gelangt man in ein kurzes Bonusgame, welches den eigenen Handlungsspielraum erweitern könnte. Der Sound ist im SUPER MARIO LAND nicht der schlechteste, zumal er von Szene zu Szene wechselt und sich mit der Spielintensität steigert.

Jump and Run-Fans können begeistert sein.

Matthias Siegk

Programm: Super Mario Land, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Nintendo.

GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY

BATMAN

Programm: Batman, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Sunsoft.

Was allen Anderen recht ist, kann dem Game Boy nur billig sein. Und so geschah es, daß die übergroße wie populäre Fledermaus recht schnell Game-Boy-Bekanntschaft machte: **BATMAN**. Ich kann mir nicht helfen, aber so'n richtig flotter Flieger ist der kleine schwarze Sprite gerade nicht, auch seine Herkunft läßt sich nicht eindeutig mit bloßem Auge erkennen. Irgendwie erinnert mich der kleine, schwarzbemantelte Kamerad eher an 'Tuttle', den gerissenen Terroristen aus Monty Pythons 'Brazil'; im entferntesten zudem an eine Figur aus einem exzentrischen Kinski-Streifen. Dennoch: amüsant sieht er aus, der Kleine. Springen kann er wie Mario, ballern wie Rambo, und überhaupt kann man sich mit BATMAN auf ein für Game-Boy-Verhältnisse grafisch gelungenes Action-Game freuen.

Der Krimi beginnt in Gotham City. Batman macht Jagd auf Verbrecher. Dazu hat ihm Hersteller **SUNSOFT** drei Ableben zugestanden. Ein kurzer Vorspann, der mit der 'Start'-Taste vorzeitig abbrechbar ist, führt in das Geschehen ein. Von klassischen Sex-and-Crime-Sounds begleitet führt man nun - mehr oder weniger gnadenlos - BATMANS Mission aus: im Klartext heißt das ballern, und zwar auf geradezu alles, was sich da so auf den 'Streets' im Vordergrund tummelt. Jeder eliminierte Fiesling bringt dem Flieger 50 Punkte, jeder zerschossene Stein derer zehn. Je weiter Ihr ins Geschehen vordringen könnt (die 'Continue'-Funktion kann dabei sehr behilflich sein), um so spektakulärer werden die Begegnungen. Die Situation spitzt sich gegen Ende in einem herrlichen Luftkampf über dem Krisenherd zu.

Mit BATMAN erhaltet Ihr horizontal scrollende Action, die sich allerdings nur im Vordergrund abspielt. SUNSOFT hat den Background mit Amerikas typischen Häuserfassaden ausgeschmückt, 'zwischen' denen sich unser Held scheinbar bewegen kann. Wen's nicht stört, daß BATMAN eine Gesamtkörpergröße von fünf Millimetern einnimmt, sollte bei diesem Krimi unbedingt mal mitmischen. Es lohnt sich.

Matthias Siegk

Zorros Bruder kämpft im Nebel

DYNATEX

PC-Engine HU-Cards

Don Doko Don	99,-
Maniac Wrestling	99,-
Blue Blink	99,-
Barumba	99,-
Formation Soccer	99,-
Dodge Ball	99,-
Cybercore	99,-
Mr. Heli	99,-
PC-Kid	99,-
Son Son II	99,-
Gunhed	99,-
Atomic Robo Kid	99,-
Fort of Nikolas	89,-
Beball	89,-
Paranoia	89,-
Armed Force	89,-
Dragon Spirit	79,-
Galaga 88	69,-

Atari Lynx

Gauntlet	105,-
Klax	105,-
Blue Lightning	75,-
Chip Challenge	75,-
Gates of Zendocon	75,-
Electro Cop	75,-
California Games	75,-

SNK NEO GEO

NAM-1975	479,-
Magician Lord	479,-
Top Player's Golf	479,-
Baseball Stars	479,-
Mahjong	479,-
Riding Hero	479,-
Cyberlip	479,-
Ninja Combat	479,-

SNK NEO GEO 888,-

Joystick NEO GEO 222,-

Super Grafx 589,-

CD-Rom System 689,-

Super Grafx Adapter CD-Rom 125,-

Joystick XE-1 Pro 149,-

Sega Mega Drive 379,-

Joystick XE1 88,-

Sega Mega Drive Games

Hellfire	109,-
Insector X	109,-
Ghostbusters	109,-
Thunderforce III	109,-
Whip Rush	109,-
DJ Boy	109,-
Golden Axe	109,-
Super Shinobi	109,-
After Burner	109,-
Ghoust'n Ghouls	109,-
Basketball	99,-
Kujaku-Oh	99,-
Super Hang On	99,-
Super Masters	99,-
New Zealand Story	99,-

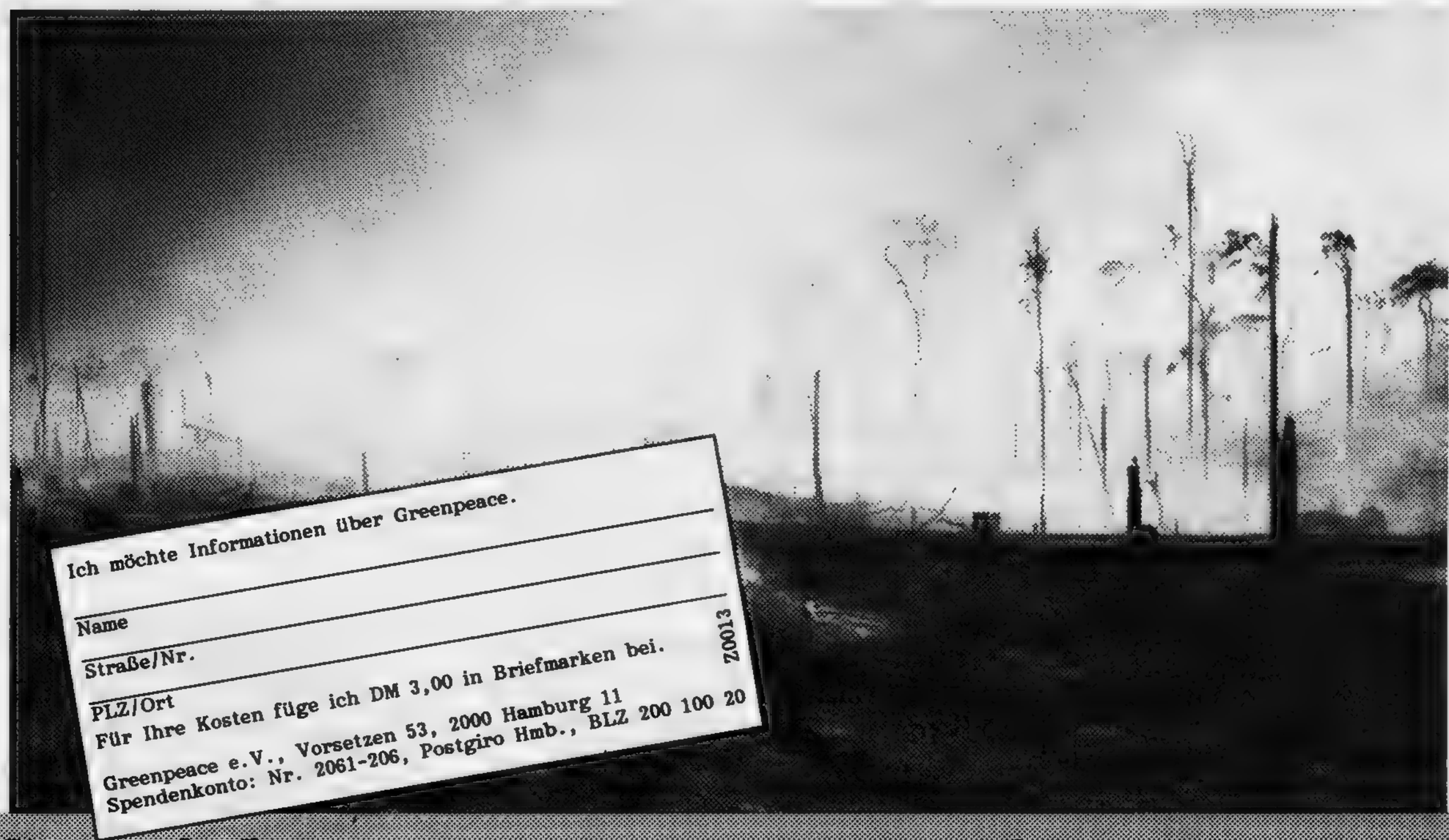
Besuchen Sie uns doch einfach montags bis freitags von 10.30 Uhr bis 18.30 Uhr im Gewerbegebiet Holzwickede.
Wir stehen Ihnen dort gerne zur Verfügung!

SERVICELINE: 0 23 01 - 41 34

Alle Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Geräte sind nicht für die Bundesrepublik Deutschland bestimmt.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

GREENPEACE



M-S-B-K Hamburg

So sieht es aus, wenn der Mensch sich die Erde untertan macht.

Als Lynx-Besitzer hat man Glück. Man muß nicht immerzu neidisch auf alle Sega-Besitzer schauen, weil diese *Afterburner* zocken können. Quasi von Geburt an gibt es den *Afterburner*-Clone **BLUE LIGHTNING** von **ATARI/EPYX**.

BLUE LIGHTNING ist eine der gelungensten Varianten des Sega-Arcade-Originals. Bei Games dieses Genres gibt's eigentlich nie viel zur Story zu sagen, nur soviel: Der BLUE LIGHTNING ist ein hypermoderner Jet, der speziell zur Verteidigung gegnerischer Angriffe entwickelt wurde, aber noch nicht voll ausgereift ist. Hart, wie das Leben nun mal ist, muß der Flieger nun auf die Probe gestellt werden, denn die Feinde nahen. Ausgerüstet mit den allerbesten Waffen rollt der Jet aus dem Hangar und steigt auf in luftige Höhen - an dieser Stelle greift der Spieler aktiv ins Geschehen ein. Zu steuern ist der Burner mit dem Pad, die Waffen werden mit Button A und B ausgelöst. Zwei starke Grundwaffen gehören ins Repertoire der BLUE LIGHTNING: eine 81mm-Wumme (unbegrenzte Schußanzahl) sowie Zielsuchraketen (40 Stück). Zur Unterstützung der Zielsuchraketen gibt's den Radarcomputer, der anzeigt, wann eines der "kostbaren Teile" abgefeuert werden muß.

BLUE LIGHTNING

Mit den Tasten Option 1 und Option 2 können geschickte Ausweichmanöver geflogen werden, um den feindlichen Raketen auszuweichen. Option 1 schaltet den Af-terburner ein - doppelter Speed. Option 2 führt eine Rolle aus. BLUE LIGHTNING enthält neun unterschiedliche Missionen, in denen immer die Extra-Post abgeht.Dem Spieler werden keine Verschnaufpausen gelassen. Glücklicherweise werden für jedes Level fleißig Paßwörter verteilt.
BLUE LIGHTNING ist Action total - mit Spitzengrafik und genialen Zoom-Effekten; muß man einfach gesehen haben!

Torsten Oppermann

Programm: Blue Lightning, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Epyx.

ATARI LYNX ATARI LYNX ATARI LYNX ATARI LYNX

Programm: Chip's Challenge, **System:** Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari.

Ein Strategie-Denk-Spiel kniffligster Art verbirgt sich hinter dem Namen **CHIP'S CHALLENGE von ATARI** für das Lynx aus gleichem Hause. Was beim ersten Hinsehen eher schlicht und einfach aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ein genial konzipiertes Spielchen mit Suchteffekt.

CHIP'S CHALLENGE

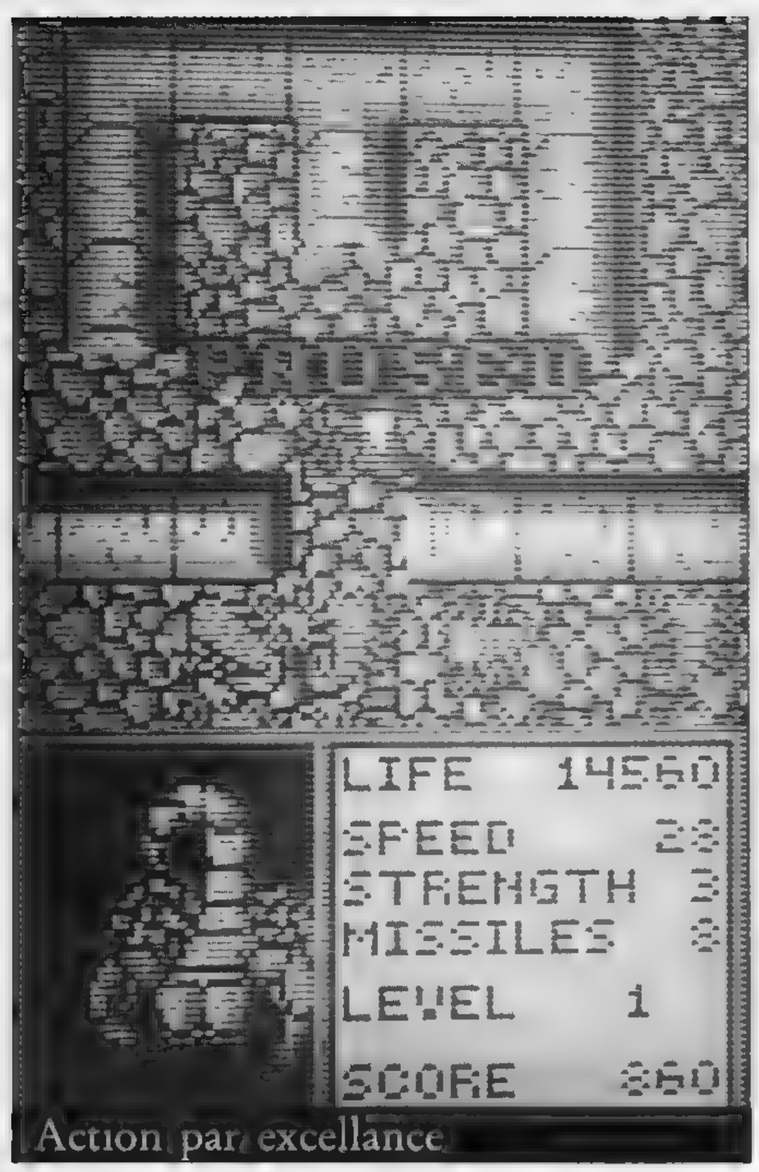
Um dem 'Bit Busters Computer Club' beitreten zu dürfen, muß Chip - die Spielfigur - 144 Level lösen. Um einen Level zu absolvieren und somit in den nächsten zu kommen, muß der Kleine eine Menge Computer-Chips aufsammeln. Diese müssen nur noch in ein Computer-Schloß eingefügt werden, und schon kommt er einen Level weiter. Selbstverständlich ist das Ganze nicht so einfach, wie es sich anhört, denn es wurden eine Menge fieser Dinge eingebaut, die das Unterfangen von Stage zu Stage schwieriger gestalten. Da der erste Level recht klein ist, dürfte es keine allzugroßen Probleme bei der Lösung geben. Später allerdings nehmen die Labyrinthe beängstigende Ausmaße an, was soviel heißt, daß sie erheblich komplizierter werden.

Kleine Monster machen sich einen Spaß daraus, unseren kleinen Chip zu jagen. Freilich muß dieser jenen entkommen. Das ist allerdings auch schwieriger, als man denkt, denn die Labyrinthe sind mit Fallen, Feuerfeldern und allerlei mehr nur so gespickt. Hin und wieder liegen aber nützliche Extras zum Aufsammeln herum, die eine große Hilfe sind.
So gibt es beispielsweise ein Feuerschutzschild, mit dem Chip durch Feuer laufen Ein Wasserschutzschild bewirkt dasselbe, bloß auf Wasser eben, und Spikes lassen ihn ohne zu rutschen über Eis wandern.

Die Grafik ist für Lynx-Verhältnisse etwas schlicht, was bei einem Game dieses Genres aber nicht weiter stört. Der Sound geht in Ordnung, das Spiel selbst ist einfach nur gut. Für alle Denk-Akrobaten dringend zu empfehlen!

Hans-Joachim Amann

GAUNTLET - THE THIRD ENCOUNTER

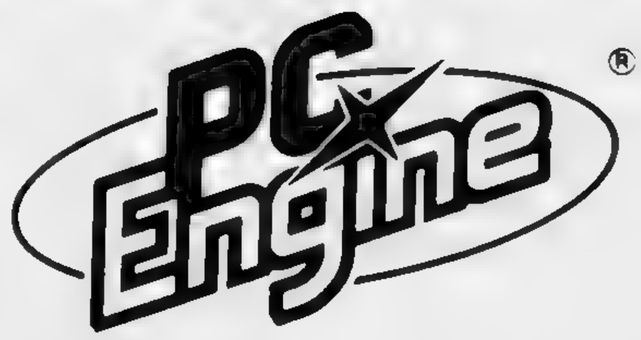


Action par excellence

Wer kennt das Spiel mit den vielen unterirdischen Dungeons, Geistern, Drachen und sonstigen übermenschlichen Kreaturen namens *Gauntlet* nicht? Schon vor über drei Jahren riß dieses Programm die User in seinen Bann, und erst kürzlich brachte **ATARI** eine verbesserte Version dieses Spielhallen-Hits für das *LYNX* heraus. Der Name: **GAUNTLET - THE THIRD ENCOUNTER.** Bei der Jagd durch die Dungeons stehen für den oder die Spieler (bis zu vier sind möglich) acht verschiedene Charaktere zur Verfügung. Neben einigen bekannten gibt's nun auch fernöstliche Samurais, Piraten, Punkrocker und so manch andere "Kerls". Diese haben wie gewohnt verschieden Stärken und Schwächen. Der eine ist eben schneller als der andere oder unterscheidet sich in seiner Schlagkraft. Letztere ist natürlich enorm wichtig, denn bei GAUNTLET III kommen die Gegner gleich dutzendweise. Gegenstände wie Schlüssel, Zaubertränke, Schriftrollen und einigem mehr verleihen unseren Helden besondere Kräfte oder sind ihnen sonst auf irgendeine Weise nützlich. Für besonders wichtig halte ich Äpfel, die die Lebensenergie auffrischen. Diese nimmt nämlich ständig ab, und vor allem nach Berührung mit einem Alien sinkt sie rapide. GAUNTLET III hat nichts vom Reiz seiner Vorgänger verloren - im Gegenteil, es ist sogar um einiges besser. So ist zum Beispiel die Grafik nicht zu verachten, die durch schöne Zoom-Effekte und einer Menge gegnerischer Sprites besticht. Soundmäßig wird leider nur durchschnittliches geboten, was aber nicht ins Gewicht fällt. Für "Alt-Gauntlet-Freaks" eine lohnende Anschaffung! H.-J. Amann

Programm: Gauntlet - The Third Encounter, **System:** Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari.

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN



Core Grafx
Super Grafx
CD-ROM
"Handy Engine" Handheld

SNK ®
NEO GEO

Sind auch Sie vom "Konsolen-Fieber" befallen?
Wir haben das Gegenmittel !

Was bieten die einzelnen Systeme?
Welche Spiele, welches Zubehör gibt es?
Was ist der Unterschied zwischen "PAL" und "RGB"?
Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten, supergünstige Gebrauchtartikel, Sonderangebote, Spezialzeitschriften und, und, und ....

Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt unser neuer, **kostenloser** und **unverbindlicher** Gesamtkatalog **mit vielen Fotos.** Heute noch anfordern!

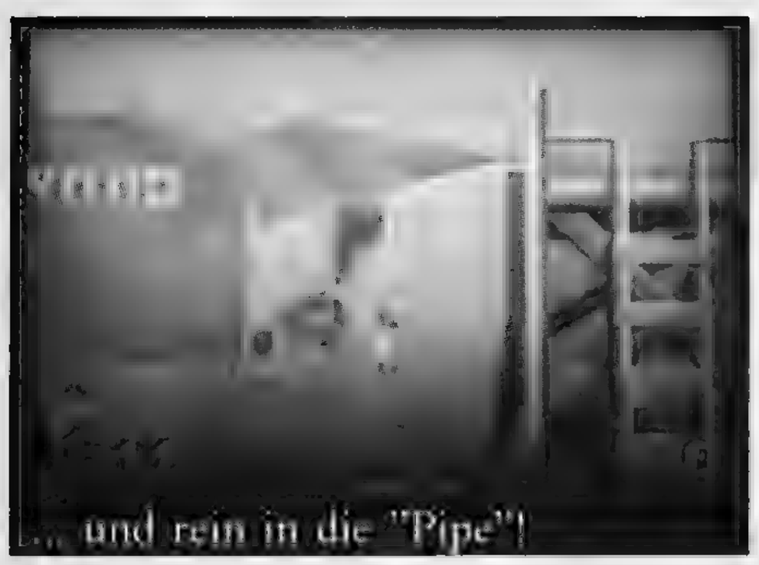
Oder für Sofortinformation rufen Sie uns einfach an: **0 53 24 / 20 01**

16-bit MEGA DRIVE/GENESIS
Master System
"Game Gear" Handheld

Game Boy

Ihr Videospiel-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 20 01

* Die so gekennzeichneten [illegible] Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten!


... und rein in die "Pipe"!

CALIFORNIA GAMES

Wer kennt sie nicht, die berühmte *GAMES*-Serie aus dem Hause **EPYX** ? Mit den *Summer Games* im Jahre 1983 fing alles an. Der erste Handheld-Streich folgte sieben Jahre später. 1990 war es soweit. Die **CALIFORNIA GAMES** fürs Lynx waren fertig. EPYX, maßgeblich an der Entwicklung des Lynx beteiligt, "packten" vier "Sunshine"-Sportarten in das erste Lynx-Game überhaupt.

Beim BMX, SURFING, HALFPIPE und FOOTBAG darf sich jeder "Lynxer" die (Bildschirm-)Knochen brechen.

Bei der ersten Disziplin geht's in der Hauptsache darum, mit 'nem flotten BMX-Bike in möglichst kurzer Zeit unbeschadet durch den Parcours zu kommen.

Für Kunstsprünge oder Wheelies (fahren auf einem Rad) gibt's Extrapunkte. Im Zwei-Spieler-Mode geht's simultan zur Sache. Das SURFING hat im Grunde genommen relativ wenig mit dem uns bekannten Surfen zu tun. Vielmehr handelt sich sich dabei ums Wellenreiten. Im erfrischend kühlem Naß auf 'nem "Brett" balancierend muß man innerhalb von eineinhalb Minuten den höchstmöglichen Score erzielen. Je fieser die Sprünge, desto mehr Points. Skateboard-Fahren, in Kalifornien geboren, ist das Schlagwort der vorletzten Sportart.

In einer sog. HALFPIPE ("halbe Röhre") müssen möglichst viele halsbrecherische Stunts absolviert werden. Nach drei Stürzen ist allerdings Schluß. Zu guter Letzt ist Balljonglieren angesagt.

Beim FOOTBAG sind sowohl Geschicklichkeit als auch künstlerische Freiheit gefragt. Ein golfballgroßer Ball muß mit möglichst viel Geschick in der Luft gehalten werden.

Bei den CALIFORNIA GAMES hat EPYX die wohl wichtigsten Aspekte einer Sportsimulation -Spielbarkeit, Steuerung und Grafik/Animation - sinnvoll miteinander verknüpft, so daß das Spielen schon fast zum Erlebnis wird...

Torsten Oppermann

Programm: California Games, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Epyx, USA.

LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX

ELECTROCOP

Programm: Electrocop, **System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Epyx.

Wer auf *Impossible Mission* steht, der wird **ELECTROCOP** zu schätzen wissen. Die Jungs und Mädels von **EPYX** haben mit ELECTROCOP den mehr oder weniger offiziellen "Nachfolger" der beiden *Impossible Missions* fürs Lynx herausgebracht. Wiedereinmal spielt sich das Ganze in einem megagroßen Gebäudekomplex ab. Dort hat sich der Bösewicht des Spieles verschanzt. Unglücklicherweise hat er die Tochter des Präsidenten und noch 'nen Haufen von ungeheuer wichtigen Dokumenten mitgehen lassen. ELECTROCOP - ein Mix aus Don Johnson und Robocop - hat nun eine Stunde Zeit, um das hübsche (?) Mädel aus den Klauen des Entführers zu befreien.

Das Spielgeschehen wird von der Seitenansicht gezeigt. 3D-mäßig kann man aber nicht nur nach rechts und links "latschen", sondern auch nach vorn oder hinten.

Unser Held ist von Anfang an mit 'ner Laser-MP bewaffnet und kann damit den feindlichen Robotern Feuer in den Hintern blasen. an vielen Stellen sind übrigens Zusatzwaffen versteckt, die man im weiteren Spielverlauf bitter nötig hat. Ähnlich *Impossible Mission*, benötigt man auch bei ELECTROCOP einen Code zum Öffnen der Türen. Mit Trick 17 und 'n bißchen "Selbstüberlistung" kriegt man aber so gut wie jedes Türchen auf.

Auf der Festplatte der PC, die sogar ein Blinder aufstöbert, ist nämlich ein Utility namens "Ice Breaker" im Verzeichnis "Programs" zu finden, mit dessen Hilfe fast jeder (Tür-)Code geknackt werden kann. Als Bonus sind noch drei Spiele in 'nem anderen "Suck"-Directory. ELECTROCOP ist ein interessantes, wenn auch sehr hektisches Action-Adventure, wobei die Betonung eindeutig auf Action liegt. Grafikmäßig wird einiges aus dem Lynx herausgeholt, wenn es auch nicht 100prozentig ausgereizt wird.

Über den Sound reden wir lieber nicht. Fazit: Nicht nur für Tüftler interessant. In diesem Sinne...

Torsten Oppermann

Electrocop sorgt für Recht + Ordnung

DAS SIND SIE !

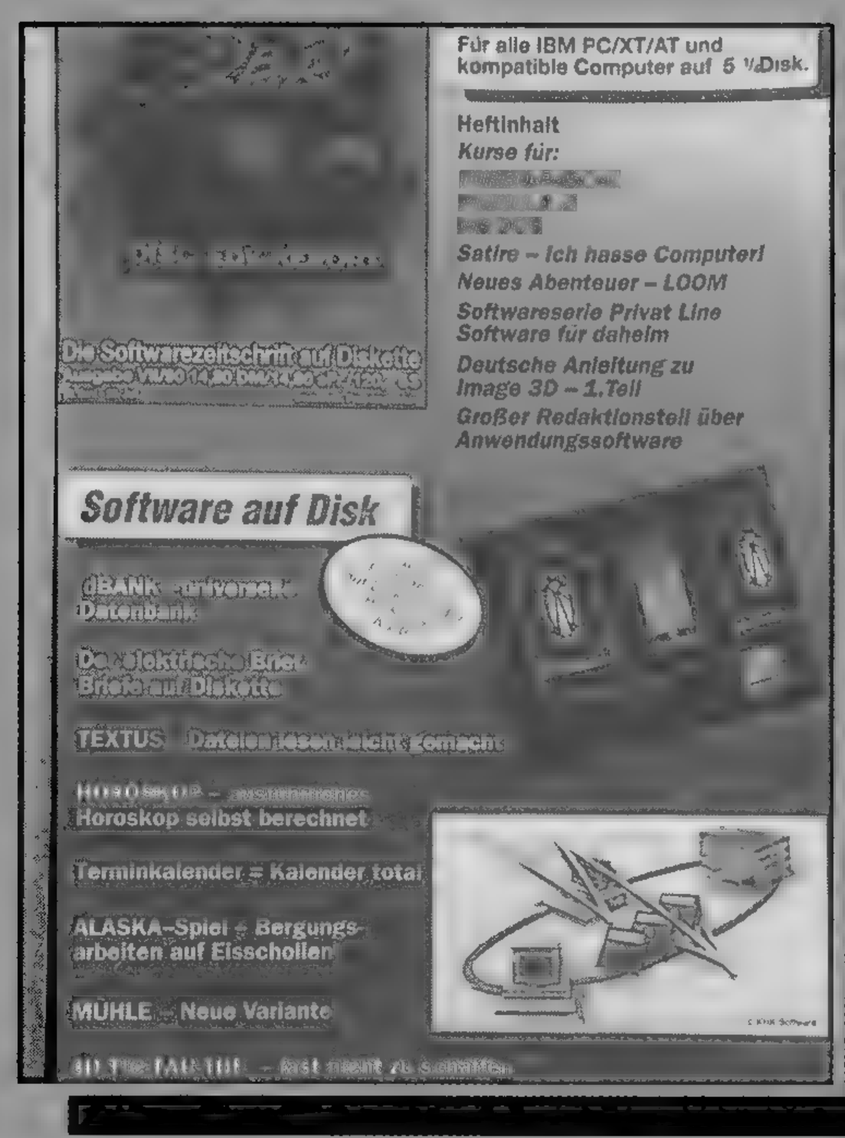
Die Produkte für Ihren PC aus dem

VERLAG ERWIN SIMON

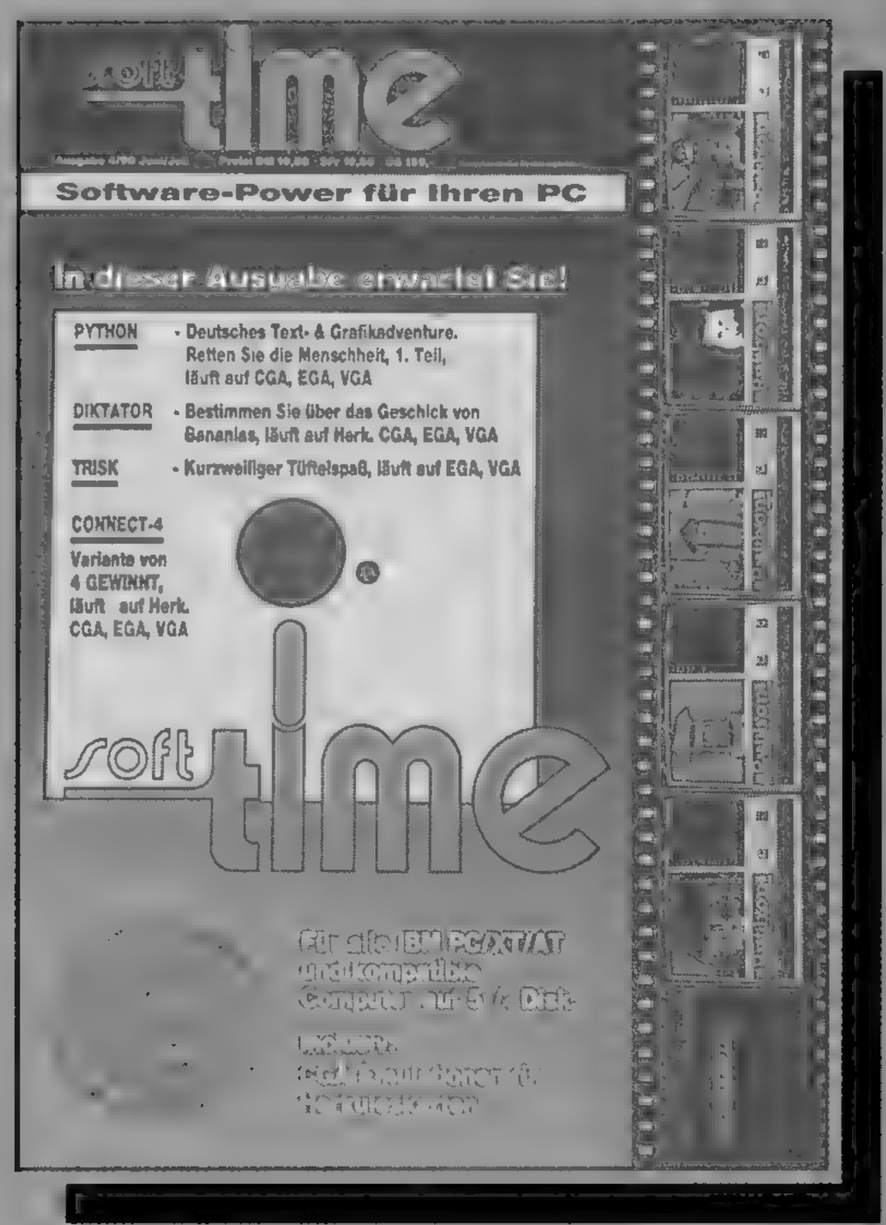
In Anknüpfung auf die
große Nachfrage stellen wir vor:

MAGIC - das Magazin mit den
Top-Games aus dem
Verlag Erwin Simon.
MAGIC ist eine echte
Alternative zum
Computereinerlei.

Die Zeit zu spielen.
Das Spielemagazin auf Diskette.
In jeder Ausgabe erwartet Sie
stundenlange Unterhaltung mit den
gewohnt guten Spielen.
Wenn Sie auf gute
Aktion-, Abenteuer- und
Taktikspiele stehen, sollten
Sie Soft Time unbedingt
testen.



Die Softwarezeitschrift mit
Diskette.
Mit Anwendungssoftware,
Utilities und Spielen,
alles was Ihr Computer
begehrt.
Im redaktionellen Teil
finden Sie das neueste vom
Softwaremarkt, neue
Programme und neue Spiele.
Incl. Kurse für MS-DOS,
Turbo Pascal und Modula-2.
Fachwissen & Quellcodes.
Der DISC-EDV-REPORT führt
Sie in lockerer Art und Weise
durch die Welt der Computer.



Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Bahnhofbuchhandel oder direkt bei: Verlag Erwin Simon, Daimlerstraße 24 · Postfach 3566 · 7900 Ulm Telefon (07 31) 4 01 80 60 · Telefax (07 31) 4 01 80 65

Der Konsolen-Durchblicker

SYSTEM:	NEO GEO	PC-ENGINE	SUPER GRAFX	MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	NES	GAME BOY	LYNX
HER-STELLER:	SNK	NEC	NEC	SEGA	SEGA	NINTENDO	NINTENDO	ATARI
PREIS:	900 DM	400 DM	600 DM	400 DM	250 DM	230 DM	180 DM	400 DM
PRO-ZESSOR:	68000, Z80A	6502	6502	68000, Z80	Z80A	6502	CMOS 8 Bit	6502
VIDEO-RAM:	k.A.	8 KByte	128 KByte	64 KByte	16 KByte	32KByte	k.A.	k.A.
GRAFIKAUF-LÖSUNG:	320×256	256×216	320×224	320×224	256×192	256×230	144×160	160×102
FARBEN: (gesamt/ gleichz.)	65536/4096	512/32	512/32	512/64	64/32	52/16	s/w	4096/16
SOUND:	7 PCM/3 PSG/4 FM/1 Noise	6 PSG	6-Kanal Stereo	3 PSG/6 FM/1 Noise	3 PSG	4-Kanal-Mono	4-Kanal-Stereo	4 Kanal
SPRITES:	380 (zoombar)	64	128	2048	256	64	k.A.	unbegrenzt (zoombar)
SCHNITT-STELLEN:	2×Joyboard, RGB TV/Video, Kopf-hörer, Memory Card	ext. Bus, 1×Joy-pad, RGB	ext. Bus, Expan-sion, 1× Joy-pad, NTSC-AV, RGB	2×Joypad/Joy-stick, TV/Video (PAL), RGB analog	2×Joypad/Joy-stick, TV/Video (PAL), RGB analog	2×Joypad/Joy-sticks, TV/Cinch (PAL)	Link-Anschluß (max. 2 Geräte)	Link-Anschluß (max. 8 Geräte)
ERWEITE-RUNGEN:	geplant	CD-ROM, 1-5-Player-Adapter	siehe PC-Engine	Converter (f. Master-Module), serielle Schnitt-stelle	Lightphaser, 3D-Brille, Rapid Fire Unit	3D-Brille, Zapper	Netzgerät	"Bildschirm-schoner"
LIEFER-UMFANG:	1 Joyboard, RGB-Kabel, Memory-Card	1 Spiel, Joypad, RGB-Kabel	1 Spiel, Joypad, RGB-Kabel	1 Spiel, 1 Pad, Antennenkabel	2 Spiele, 2 Pads, Antennenkabel	1 Spiel, 2 Pads, Antennenkabel	Link-Kabel, "Tetris", Kopfhörer	1 Spiel, Netzteil
PROGRAMM-ANGEBOT:	8 St.	ca. 130 St.	3 St.(PC-Engine-kompatibel)	ca. 60 St.	ca. 100 St.	ca. 60 St.	ca. 60 St.	ca. 10 St.
PREIS pro MODUL:	ca. 400 DM	90 bis 120 DM	90 bis 120 DM	100 bis 140 DM	40 bis 140 DM	60 bis 100 DM	40 bis 60 DM	70 bis 110 DM

ZUVIEL GELD...?

Kein Problem. Wir zeigen Euch auf den nachfolgenden Seiten für jedes System acht empfehlenswerte Konsolen-Games, die ihr Geld garantiert wert sind. Dazu noch ein paar brandneue Spiele sowie ein Wettbewerb für alle Hobby-Schnorrer.

PC-Engine 36

USA Pro Basketball/World Court Tennis
Wonderboy III/Sonson II
Gunhed/R-Type
Cyber Core/Dodgeball

Nintendo 41

Castlevania II/Ninja Turtles
Super Mario Bros.2/Blades of Steel
Castelvania/Tetris
Zelda/Adventure of Link

Sega Mega Drive 48

Super Real Basketball/World Cup Soccer
Ghouls 'n Ghosts/The Super Shinobi
Mystic Defender/ Sokoban
Phantasy Star II/Afterburner

Sega Master System 52

Basketball Nightmare/Phantasy Star
Golfamania/R-Type
Wonderboy III/Aleste
Y's/Wonderboy in Monsterland

Neuvorstellungen 59

Wettbewerb 53

Kurz vor einer Dunking-Szene

USA PRO BASKETBALL

So spritzig und rasant wie **USA PRO BASKETBALL** aus dem Hause **AICOM** geriet bislang noch keine Basketballsimulation. Zwar sollen die "geistigen Anleihen" bei Nintendos *Double Dribble* nicht ganz unerwähnt bleiben, doch hat die PC-Engine-Fassung die Nase wieder einmal eindeutig vorn.

Neben "kurzlebigen" Freundschaftsmatches kann das Sportspiel auch mit einem Liga- sowie einem Turniermodus aufwarten, so daß der Langzeitspaß garantiert sein dürfte. Allerdings können bei USA PRO BASKETBALL lediglich zwei Spieler an den Start gehen, da das Game die Möglichkeiten des Multi-Player-Adapter beileibe nicht ausschöpft.

Sei's drum, der Spielfreude tut dieses "Manko" natürlich keinen Abbruch. Schließlich übernehmt Ihr kurzerhand noch den Part des genervten Trainers, der sich vor bzw. während des Matches um Auswechslungen, Aufstellung und Abwehrtaktik zu kümmern hat. Doch auf dem Court geht's dann erst recht zur Sache. Selbst wenn die spielerischen Möglichkeiten mit zwei verschiedenen Paßarten, Sprungwürfen und Dunks eher schwach ausgeprägt sind, so liegt der eigentliche Reiz von USA PRO BASKETBALL in der extrem hohen Spielgeschwindigkeit, welche dieser Sportart alle Ehre macht. Die starken Compu-Teams lassen sich ohnehin nur durch ein schnelles Paßspiel ausschalten. Bei der Handhabung der eigenen Mannen sollte es übrigens keine Probleme geben,da alle fünf Akteure wirklich glänzend aufeinander abgestimmt sind.

Die Spielgrafik steht da in nichts nach. Die otalperspektive auf das Spielfeld sowie die zehn Spieler, allesamt hübsch animiert, zeugt von gewohnt guter PC-Engine-Qualität. Eine "willkommene" Auflockerung erfährt das Spielgeschehen von Zeit zu Zeit durch spektakuläre Dunking-Szenen, in denen der "Luftkampf" über dem Korb quasi aus nächster Nähe (Jumbo-Sprites!!) eingefangen wird. Ähnlich brillant wurde auch die Freiwurf-Sequenz in Szene gesetzt. Sportlich veranlagte PC-Engine Besitzer sollten sich also schleunigst USA PRO BASKETBALL zulegen. Es lohnt sich wirklich!

Torsten Blum

Programm: USA Pro Basketball, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Aicom Corp., Japan.

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

WORLD COURT TENNIS

Programm: World Court Tennis, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan.

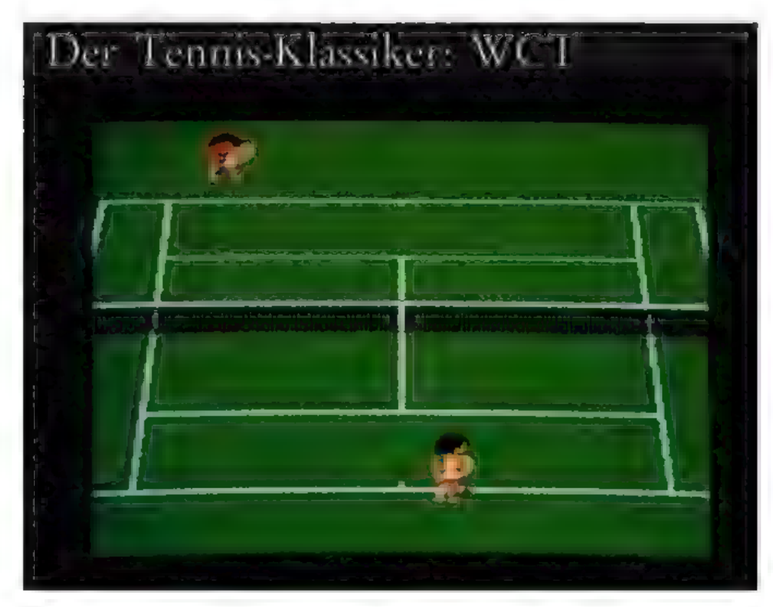
WORLD COURT TENNIS vom japanischen Hersteller **NAMCOT** kann mit Sicherheit einen ganz erheblichen Anteil am Erfolg der PC-Engine verbuchen, denn bislang vermochte noch kein anderes Sportspiel an die Größe dieses "Klassikers" heranzureichen. Egal, ob nun im Einzel oder im Doppel, in jedem Fall erwartet Euch hier Spielspaß pur. Schließlich können in der Doppelkonkurrenz bis zu vier menschliche Wesen zum Racket greifen. Desweiteren sorgen die insgesamt 18 Spielergrößen aus dem internationalen Tenniscircuit, unter denen Ihr wählen könnt, für die nötige Abwechslung. So trumpft beispielsweise ein Boris Becker mit aggressivem Serve & Volley-Spiel auf, wogegen eine Steffi Graf ihre seelischen Probleme noch nicht überwunden zu haben scheint, darf man ihrer schlappen Spielweise Glauben schenken (siehe auch Playing-Tips in ASM 4/90).

Das Schlagrepertoire der einzelnen Spieler(innen) ist schlicht und ergreifend phänomenal. Aufgrund der komfortablen Pad-Steuerung könnt Ihr mit Eurem Schläger jedenfalls so allerhand anstellen, angefangen vom Top-Spin-Lob bis zu hin zu Stops von der Grundlinie. An Stelle des mit der Zeit etwas spielschwachen Computers solltet Ihr allerdings auf einen geübten Kumpel zurückgreifen, wodurch auch erst die rechte Spielfreude aufkommen dürfte. Gewissermaßen zum Relaxen haben die Macher von WORLD COURT TENNIS noch schnell ein kleines Rollenspiel mit eingebaut, in dem sich wiederum alles um die gelbe Filzmurmel dreht.

In puncto Grafik fiel WORLD COURT TENNIS eine Spur zu einfältig aus. Während die Spielersprites noch recht brauchbar animiert wurden, bleibt die Gestaltung des Spielfeldes hinter sonst üblichen PC-Engine-Erwartungen zurück.

Lediglich das Scrolling wußte zu überzeugen. Nichtsdestotrotz solltet Ihr Euch, falls noch nicht geschehen, dieses Sportspektakel ohne Zögern zulegen. Selten nämlich war Tennis so variabel und spannend zugleich.

Torsten Blum


Der Tennis-Klassiker: WCT

WONDERBOY III MONSTER LAIR

Programm: Wonderboy III - Monster Lair, **System:** PC-Engine mit CD-ROM, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Hudson Soft.

Was hat ein SEGA-Wonderboy mit einem PC-ENGINE-Wonderboy gemeinsam? Seit WONDERBOY III - MONSTER LAIR nicht mehr allzu viel. Mit diesem Spiel hat HUDSON SOFT erstmals den Pfad der klassischen Jump-and-Run-Games verlassen, "Shoot-em-Up" lautet nun die Devise, die den Freunden des "Wunderknaben" ans Herz gelegt werden soll. Im Mittelpunkt des Spieles steht, wie der Name schon sagt, unser Wonderboy - und der hat's nicht leicht, denn durch viele Level hindurch muß er seinen Mann stehen und sich gegen die Schergen des Unheils zur Wehr setzen. Aus irgendeinem nicht mehr nachvollziehbaren Grund wartet dann am Ende eines jeden Level ein fieser Obermotz, der unserem Helden ebenfalls an den Kämpfer-Kragen will. So und nicht anders pielt sich die ganze Geschichte zwölf Level lang ab, bis schließlich ein extrafieser und riesengroßer Endgegner den Wonderboy zum letzten Gefecht herausfordert. Das klassische Shoot-em-Up-Muster eben. Klassisch auch der Rest: Die zahlreichen Gegner hinterlassen bei ihrem "Ableben" natürlich die bewährten Extrawaffen, die nicht nur die Schußkraft erhöhen, sondern auch dem Energy-Vorrat des Wonderboy zugute kommen. Genauso freuen sich Power- und Punkte-Konto des Wunderknaben, wenn die vielen am Weg liegenden Kuchenstückchen, Erdbeeren, Tomaten und andere Naturalien unterwegs vergenußköstigt werden. Apropos "Genuß": dieser läßt sich noch steigern, wenn man im Two-Player-Mode mit Wonderboy und Wondergirl gemeinsam gegen das Böse antritt. Sollte jedoch die Freude am Spiel durch ein vorzeitiges "Game Over" getrübt werden, bleibt zum Trost noch eine bescheidene Anzahl von "Continues". Während sich die Qualität der Grafik von Level zu Level steigert, liegt die akustische Untermalung des Spiels schon von Beginn an auf hohem Niveau: Knackige Pop-, Salsa-Reggae-Rhythmen in CD-Qualität sorgen trotz zunehmenden Schwierigkeitsgrades für anhaltende Motivation und entsprechenden Spielspaß. Weil sich auch Scrolling und Animation durch Prädikate wie "butterweich", "soft" und "fließend" auszeichnen, hat WONDERBOY III - MONSTER LAIR schon in ASM 1/90 den Hitstern bekommen. Spricht das nicht für sich...? pb

Wunderknabe beim Freudensprung

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

Sonson auf dem Weg zum Hit!

SON SON 2

Gute Jump-and-Run-Games sucht man außerhalb der eingefahrenen *Wonderboy*- und *Super-Mario*-Serien meist vergeblich. Bis auf wenige Ausnahmen erwiesen sich die meisten "Kopien" dieser Klassiker bislang als lieblos gekupferte Billigheimer ohne Witz und neue Ideen. Ein paar Programme haben jedoch den Sprung in den Software-Olymp geschafft: Neben *Alex Kidd* (Sega) und *Castlevania* (NES) gibt's mit **SONSON 2** nun für die PC-Engine einen "Großserien-Ableger", der es in sich hat. Dabei werden nicht einmal Japanisch-Kenntnisse vorausgesetzt. Auch ohne Anleitung weiß man nach spätestens fünf Minuten, "wie der Hase läuft". Der Vorspann zeigt kurz, wie ein Riesenmoster eine Prinzessin (?) entführt - dann geht's auch schon los. Wie bei allen Hüpf- und Kletter-Spielen kämpft man sich auch bei SONSON 2 durch ein gutes halbes Dutzend recht komplexer Level, die mit fiesen Gegnern und allerhand Bonus-Gegenständen nur so vollgestopft sind. Um die vertrauten Pfade nicht zu verlassen, fehlen die obligatorischen Endmonster ebenfalls nicht. Ungetier und Feinde aller Art kann sich der einsame Kämpfer Sonson mit dem hauseigenen Speer vom Leibe halten. In vielen Fällen hinterlassen die "abgestochenen" Mieslinge und Bösewichter Früchte oder Gemüsestücke, die man schnellstens aufsammeln sollte. Während das Gemüse "nur" den Punktestand erhöht, sorgen zahlreiche Früchte für Bewegung auf dem Zenny-Konto. Jene Landeswährung kann in den Extra-Shops gegen bessere Waffen, Lebensenergie oder Continues eingetauscht werden. Zwei weitere Dinge gilt es während des Spieles zu beachten: Vor dem Endgegner-Duell muß erst der Schlüssel zur Fiesnik-Höhle gefunden werden - innerhalb von zehn Minuten! Dann nämlich trachtet ein verärgerter Beelzebub nach Sonsons Leben bzw. dessen kostbaren Lifepoints.

SONSON 2 dagegen trachtet nach Zeit und Nerven des Spielers. Immer trickreicher verzweigte Level mit sehr hübschen und detaillierten Grafiken sowie stimmungsvoller Sounduntermalung reizen einmal mehr zu einem weiteren Spielchen - auch über Kulis "Nachtgedanken" hinaus.

Peter Braun

Programm: Sonson 2, :**System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** NEC Avenue.

Für lange Sommernächte ....

GUNHED

Wer mit seiner PC-Engine mal so richtig fies ballern will, der ist mit **HUDSON SOFTS GUNHED** allerbestens bedient. GUNHED nämlich ist der "Mercedes" unter den vertikal scrollenden Shoot-'em-ups, denn GUNHED ist eines der wenigen Ballerspiele, die wirklich alles bieten, was der "vernünftige" Mensch zum Leben braucht. Man merkt, daß die Programmierer sich hier einmal **wirklich** ins Zeug gelegt haben: Von vorn bis hinten, von links bis rechts, von unten bis oben - es ist alles bis über die Grenzen der Perfektion durchgestylt! Auf den ersten Blick mag GUNHED vielleicht wie jedes andere x-beliebige Shoot-em-up ausschauen, doch spätestens nach dem zweiten Probespiel weiß man die herausragenden Leistungen und Extrawaffen (Laser, Zielsuchschuß, Dronen, Sichelschuß usw.) dieses Spieles zu schätzen. Die Programmierer haben den ganzen Bildschirm mit so unendlich vielen Sprites "vollgeknallt", daß einem ganz schwindlig werden kann. Allerdings gibt es keine Stelle, an der GUNHED übermäßig schwierig wird: An besonders haarigen Stellen hat man ja immer noch die Möglichkeit, eine Smart-Bomb abzufeuern, derer drei zu Beginn im Repertoire des Raumschiffs zu finden sind. Joypad-Artisten werden ihre wahre Freude haben, wenn sie mit glasigen Augen versuchen, die neun grafisch exzellent gehaltenen Level durchzuspielen (um schließlich im allerletzten erbärmlich zu verzweifeln). Hersteller HUDSON SOFT hat sogar an die "Überfreaks", die jedes Game mit einem Leben durchzocken, gedacht und einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad eingebaut. Vier verschiedene Stufen stehen zur Auswahl: Normal Dog (für Anfänger, Peter und Loser), Hard Human (für Ulis), Super Mania (für lange Sommernächte), God of Game (für einen schnellen Tod). Ein verstecktes Soundmenü und 'ne Levelanwahl gibt's ebenfalls. Zu finden sind derlei "Geheimtips" aber nicht an dieser Stelle (ätsch), sondern in einer der normalen ASM. An GUNHED kommt eigentlich kein Engine-Freak vorbei, es sei denn, man hat den Nachfolger **SUPER STAR SOLDIER** schon mit einem Leben durchgespielt.

Torsten Oppermann

Programm: Gunhed, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft.

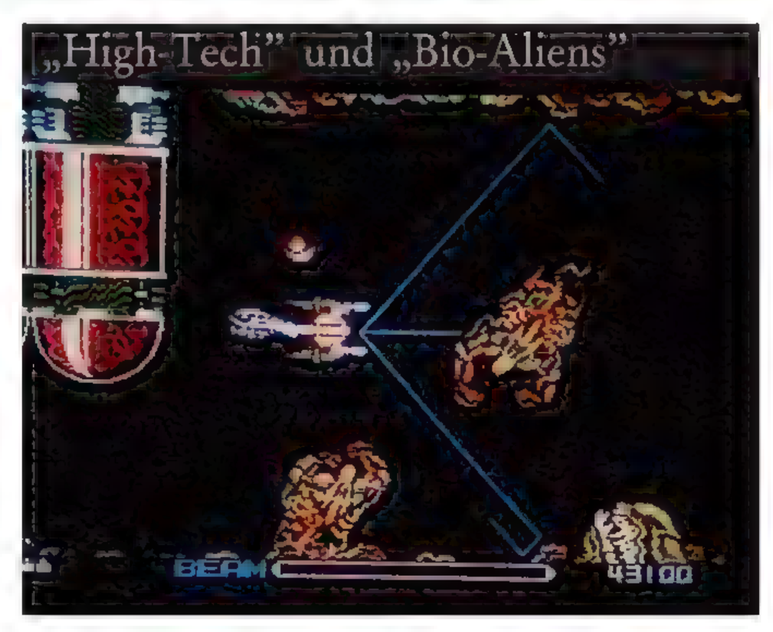
PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

R-TYPE

Programm: R-Type, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Hudson Soft/Irem, Japan.

Wahrhaftig: Einen ungewöhnlicheren Namen für ein Ballerspiel hat es wohl selten gegeben. Was soll man sich denn bloß unter dem **R-TYPE** vorstellen? Wer ahnt schon, daß sich hinter diesem seltsamen Titel ein echter Klassiker verbirgt, der als absoluter Maßstab für alle Shoot-em-ups der nächsten Jahre gezählt werden muß? Der Titel hat unter Freaks trotz seiner Einfältigkeit schon einen magischen Klang, die Meisterleistungen im Spiel sind bereits Legende und oft kopiert. Dabei entpuppt sich R-TYPE zunächst als stinknormales Ballerspiel mit acht horizontal scrollenden Levels und den unverzichtbaren Endgegnern. Die besonderen Zutaten sind es, die R-TYPE das ganz besondere Flair verleihen, insbesondere die Extrawaffen sind genial und waren bei der Erstveröffentlichung des Spiels 1987 ein völliges Novum: Bei gedrücktem Feuerknopf lädt sich ein Superlaser auf, der mit großer Durchschlagskraft abgefeuert wird. Außerdem gibt's Bonussymbole für Raketen, Laser, Speed-ups und die intelligente Waffendrohne. Letztere läßt sich an das eigene Raumschiff ankoppeln oder abschießen, fängt nahezu jeden feindlichen Schuß ab und ballert nach dem Abkoppeln sogar noch mit. Diese intelligenten Waffensysteme machen das Spielen zum reinen Vergnügen, die phantastische Grafik tut ihr übriges dazu. Das mittlerweile schon berühmte "biomechanische Design", eine Symbiose aus High-Tech und Bio-Aliens sorgt für eine tolle Atmosphäre, die den Spieler gefangennimmt. Ein Höhepunkt der grafischen Freuden ist das riesige, mehrere Bildschirme große Raumschiff in Level drei, das mit einer bestimmten Taktik umflogen und kleingeschossen werden muß. Die Entwickler von **HUDSON SOFT** haben aber nicht nur dieses Riesending, sondern die gesamte Grafik 1:1 vom Automaten übernommen, der Spielablauf ist ebenfalls identisch.
Kein Wunder, daß die acht Levels nicht auf ein Modul gepackt werden konnten: Wer R-TYPE auf der PC-Engine durchspielen will, muß sich zwei Module als Part I und II besorgen. Eines kann ich aber versprechen: Die Ausgabe lohnt sich!

Michael Suck



„High-Tech" und „Bio-Aliens"

Die ''andere'' Software für Personalcomputer

Shareware - so nennt sich ein Vertriebskonzept mit dem Motto: Erst kostenlos testen, dann kaufen. DOSshareware bietet als einzige Zeitschrift umfassende Informationen rund um den Sharewaremarkt - praxisnah und verständlich. Ob Anwendung, Spiel oder Utility - DOSshareware bringt für jeden etwas - alle sechs Wochen neu !

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG · Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Fieses, ekliges Insektenzeug

CYBER CORE

Mittlerweile gibt's leider schon viel zu viele Losergames für die PC-Engine. Der schwärzeste (Software)Monat in der Geschichte der PC-Engine war bisher der April '90 (macht was er will). In dem Monat kam schon fast zu viel Mist. Ein echter Lichtblick in dem schier endlos schienenden Software-Tunnel war seinerzeit **CYBER CORE**. Das spätestens durch den Release dieses Shoot-'em-ups bekannte Softwarehaus **INFORMATION GLOBAL SERVICE** veröffentlichte CYBER CORE unter dem GAME-PRINCESS-Label. Im Gegensatz zu den meisten anderen japanischen Titeln, muß man sich bei CYBER CORE nicht wieder mit japanischen On-Screen-Texten abplagen. Deshalb werd' ich Euch an dieser Stelle auch die Story um die Ohren hauen. Wir schreiben das Jahr 2269 -gewiefte Wissenschaftler haben Kontakt mit außerirdischen Viechern aufgenommen. Der Oberhugoboss der Aliens hat aber keinen Bock auf die menschliche Rasse und will sie nun alle plattmachen. Eine Möglicheit, den Blauen Planeten zu retten, besteht jedoch noch: Die Chimäre (hier: Mischung aus Mensch und Insekt) muß eingesetzt werden. Joypadmäßig muß der Spieler dieses Teil durch acht verschiedene vertikal scrollende Levels steuern und allerhand ekliges Zeugs abballern. Zwei verschiedene Grundwaffen sorgen für reichlich Power. Mit farbigen Blasen - vier verschiedene, um exakt zu sein - können sowohl Laser- als auch Bombenschuß aufgebessert werden. Doch Vorsicht: Falls versehentlich 'n falscher Fuffziger (Falschfarbe) aufgesammelt wird, sind alle bis zu dem Zeitpunkt eingesammelten Extras verloren.

Der Grafiker scheint eine Vorliebe für eklige Insekten zu haben. Derlei Teile schwirren und kriechen nämlich zuhauf herum. Die Backgrounds hingegen sind relativ trist im Vergleich zu den Sprites. Spieltechnisch gibt's dafür keine Mängel - nur 'n bisserl schwieriger hätt's ausfallen können. Aber was soll's, CYBER CORE is'n dolles Teil, das mir ungeheuer viel Spaß bringt!

Torsten Oppermann

Programm: Cyber Core, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Information Global Service/Game Princess, Japan.

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

DODGE-BALL

Programm: Dodgeball, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Naxat Soft, Japan.

Wie jeder weiß, ist die PC-Engine nicht nur zum Ballern gut. Sportspiele wie *World Court Tennis, Formation Soccer* oder *Power League Baseball I & II* haben der "Nobelkarosse" von NEC einen sehr sportlichen Ruf verpaßt. In absolutes Neuland wagte sich die japanische Company **NAXAT SOFT** mit **DODGEBALL**. DODGEBALL ist der - meines Wissens nach - erste Versuch, das in unseren Landen eher als Schulsport anzusehende Völkerball zu versoften.

Bei uns mitleidig belächelt, werden die "Völkerballer" im Land der aufgehenden PC-Engine schon eher bejubelt. Dort nämlich ist "der Schulsport von einst" sogar schon zum populären Massensport avanciert. Die Völkerball-Regeln sind eigentlich recht einfach: Zwei Mannschaften stehen sich auf einem Platz gegenüber, dessen Größe inetwa dem eines Volleyballfeldes entspricht.

Ziel des Spieles ist nun, die gegnerischen Spieler mit dem Ball abzuwerfen. Dabei gibt es praktisch keine Regeln. Fängt der Gegner den Ball jedoch, wird kein Punkt vergeben. Jeder Spieler "besitzt" eine gewisse Anzahl von Energiepunkten - haben diese den "Nullpunkt" erreicht, darf der Sportler den Platz verlassen. Gewonnen hat die Mannschaft, die alle Gegner vom Feld "gefegt" hat oder die, mit den meisten Energiepunkten der Spieler.

NAXAT hat natürlich bei der Umsetzung einige Besonderheiten mit ins Programm "gebastelt". Durch spezielle Pad-Kombinationen können oberfiese Würfe erzielt werden. 'n bißchen Übung benötigt Ihr aber schon, um derlei "Fiesnicks" zu "präsentieren.".

Dank der wirklich tollen Steuerung ist DODGEBALL ein würdiger Klassiker für alle Engine-Fans. Spaß macht's aber erst richtig, wenn man gegen 'nen Kumpel spielt und dem die Pille so richtig vor die Birne knallt...

Torsten Oppermann

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Programm: Teenage Mutant Ninja Turtles, **System:** NES (NTSC-Norm!), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ultra Games.

Amerikanisch, italienisch und auch ein wenig exotisch geht's bei den **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** zur Sache. **ULTRA GAMES** hat sich die Mühe gemacht, die Vorabend-Serie aus dem Land der unbegrenzten Unmöglichkeiten zu versoften - wenn auch nur im NTSC-Standard. Mit vier kampferprobten Ninja-Kröten gilt es das von Gewalt und Unheil heimgesuchte New York zu befreien. Ganz nebenbei und rein zufällig "dürfen" noch ein paar Familienfreunde aus den Klauen des Bösen befreit werden. Das alles mit vier verschiedenen Kröten und über fünf Level hinweg. Dabei steuert man natürlich nicht alle vier Turtles gleichzeitig, sondern setzt immer nur diejenige Kampf-Kröte ein, die gerade am "nützlichsten" ist. Jede Kröte besitzt nämlich eine andere Bewaffnung und somit auch verschiedene Kampftechniken. Ist ein Mitglied der Ninja Turtles "plattgemacht", kämpfen die restlichen Mutanten alleine weiter. Erst wenn allen vieren die Puste, sprich: Lebensenergie ausgegangen ist, herrscht Game Over. Eine begrenzte Anzahl von Continues erweckt die Totgesagten dann wieder zu neuem Leben. "Tod oder Leben" heißt es auch in den zahlreichen Ecken New Yorks, wo die Ninja Turtles um ihr Leben fighten müssen. Sowohl in den dunklen Kanalisations-Gefilden als auch in düsteren Baracken warten viele, fiese Gegner darauf, fertiggemacht zu werden. Berührungen oder gar Schläge von ihnen sollten tunlichst vermieden werden, da die eigene Lebensenergie schnell gen Null geht. Abhilfe können da einige herumliegende "Fressalien" schaffen, denn aus der amerikanischen TV-Serie weiß man, daß alle Turtles hemmunglos süchtig nach Pizza sind. Was auf dem Weg liegt, sollte mitgenommen werden - auch Waffen aller Art. Zusatzausrüstungen verschaffen - richtig eingesetzt -wertvolle Hilfe in ausweglosen Situationen. Auch wenn nicht alles völlig perfekt ist, liegt TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES doch auf hohem Niveau. Gelungener Spielablauf und ansprechende technische Umsetzung sorgen dafür, daß Langeweile nicht so schnell auftritt. Der ASM-Hitstern hat's bewiesen.

Peter Braun

NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES

CASTLEVANIA II SIMON'S QUEST

Zur letzten Ölung in die Kirche

Auch mit dem Programm **CASTLEVANIA II -SIMON'S QUEST** fürs NES hat man sich bei **KONAMI** große Mühe gegeben. Simon Belmont, der Held des ersten Teils, hat es geschafft den bösen Grafen Dracula zu vernichten, doch der Sieg erwies sich als schmerzvoll, denn die Wunden des letzten Gefechts zerfraßen die Seele unseres armen, gebeutelten Kämpen. Eines Tages erschien dann eine Fee und informierte ihn darüber, daß der Fluch Draculas auf ihm laste, und wie man ihn löschen könne. Das große Spielziel besteht also darin, die fünf Teile von Draculas Körper einzuheimschen und sie in seinem Schloß zu verbrennen.

Diesmal ist Simon allerdings nicht nur in den begrenzten Gefilden des Schlosses, sondern in einem ganzen Landstrich Transsylvaniens unterwegs.

Städte, Gebäude, Wälder etc. gilt es zu erforschen, Einwohner zu befragen, Waffen und Gegenstände einzusammeln, was dem Spiel neben der gewohnten Action auch Adventure-Elemente verleiht. Der Wechsel von Tag und Nacht im Spiel schafft zusätzliche Probleme, da die dunklen Mächte (in Form von Skeletten und etlichen anderen Monsterwesen) des nachts erheblich stärker als unter der Sonne Licht sind.

Ein Stich ins rollenspielhafte wird SIMON'S QUEST durch die Tatsache verliehen, daß der Erfahrungslevel - und somit auch die Lebensenergie - Simons im Laufe eines erfolgreichen Spiels ansteigt.

Zur Information über den derzeitigen Stand dieser Dinge dient ein gesondertes Menü, in welchem gleichzeitig die Besitztümer Simons und die angewählte Extrawaffe, bzw. der Gegenstand, den man benutzt, angezeigt werden.

Grafik und Sound sind, an NES-Maßstäben gemessen, erstklassig. Digi-Drums und Full-Screen-Scrolling findet man hier nicht alle Tage, zumal noch einige Figuren dargestellt werden müssen.

Technisch und spielerisch ist dieses Programm einfach brillant - ein echtes Muß für Fans!

uli

Programm: Castlevania II - Simon's Quest, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Konami

Am 21. Mai 1990 lud NINTENDO ein, was Rang und Namen hat. Anlaß: die feierliche Eröffnung einer neuen 'Filiale' - NINTENDO OF EUROPE. Ort des Geschehens: das Hotel Steigerberger, Frankfurt Flughafen. Der Terminplan ist voll -Pressekonferenz, Lunch, VIP-Show, Dinner und Unterhaltung am laufenden Band wollen bewältigt werden. Torsten Oppermann hat für Euch nicht nur das Tanzbein geschwungen und den Köstlichkeiten zugesagt, sondern natürlich auch die 'latest news' zusammengetragen. Here we go!

Torsten Oppermann (r.) im Gespräch mit Shigeru Ota.

Sehen so die Computershops der Zukunft aus?

Dreht jetzt auch in Deutschland mächtig auf: NINTENDO

Jetzt endlich, sieben Jahre nach der Japan-Einführung des NES (*Famicom*), wird in Deutschland eine Niederlassung des größten Videospielherstellers der Welt gegründet. Für den Riesenkonzern NINTENDO war der gesamte Europäische Markt bislang uninteressant. Mit NINTENDO OF EUROPE GMBH will man nun aber den ersten Schritt über den großen Teich wagen. Nachdem schon 1986 NINTENDO OF AMERICA INC. gegründet wurde, war eine europäische 'Filiale' auch mehr als überfällig.

Mittlerweile spielt (*laut NINTENDO*) jeder dritte Japaner und jeder fünfte Amerikaner NINTENDO-Games. Die Japaner wollen nun mit dem GAMEBOY und dem altbekannten NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM offiziell in Europa 'einmarschieren'.

NINTENDO existiert mittlerweile seit über 100 Jahren. Alles begann mit der Herstellung von Spielkarten in Kyoto, wo auch heute noch der Hauptsitz von NINTENDO COMPANY LTD. ist. 1970 wagte NINTENDO den ersten Schritt in den Videospielbereich. Innerhalb von gut zwanzig Jahren hat man sich zum absoluten Marktführer in Sachen Videospielen hochgearbeitet. Den größten Hit haben die emsigen Japaner aber wohl mit dem NES (*in Japan: Famicon*) gelandet. Sage und schreibe 15 Millionen Konsolen wurden bisher allein in Japan an den Mann/Frau gebracht. Hinzu kommen noch ca. 150 Millionen Cartridges. Damit hat NINTENDO in Japan einen Marktanteil von über 80 Prozent erreicht; in 37 Prozent der japanischen Haushalte steht ein NINTENDO-Grundgerät. In den USA zeichnet sich ein ähnlicher Erfolg ab. Mit über 20 Mio. verkaufter NES ist NINTENDO auch in den Vereinigten Staaten Marktführer mit einem Marktanteil von ca. 80 Prozent. Nach Aussagen von Shigeru Ota, Geschäftsführer der NINTENDO OF EUROPE GMBH, will man einen ähnlichen Erfolg auch in Deutschland schon innerhalb kürzester Zeit erzielen. Hierzu stehen gewaltige finanzielle Mittel zur Verfügung. Von August 1990 bis Ende 1990 plant NINTENDO Investitionen von stolzen 15 Millionen DM - nur für Werbung! Davon fließen neun Millionen für TV-Spots an die bekanntesten Fernseh-Sender wie Sat 1, RTL Plus, ARD, TELE 5 und ZDF. Das ist (*laut NINTENDO*) der größte Werbeaufwand, der jemals für ein (*Video*)Spielzeug betrieben wurde.

Mr. Arakawa: Geschäftsführer Nintendo Japan.

Man will immerhin in Deutschland auch einiges erreichen. Shigeru Ota, Geschäftsführer von NINTENDO OF EUROPE, will noch 1990 mehrere 100.000 GAME BOY verkaufen und ebensoviele NES-Konsolen absetzen. NINTENDO OF EUROPE hat sich ein ganz klares Ziel gesetzt: den Aufstieg zum Marktführer in

kürzester Zeit. Mit diesem ungeheuren Werbeaufwand und vor allen Dingen mit dem GAME BOY könnte es NINTENDO gelingen, die Nummer eins zu werden.
Ob sich aber das NES in den Stückzahlen verkaufen wird, die man sich erhofft, bleibt in Frage gestellt. Denn leider wird das NES immer noch etwas vernachlässigt. Ganze zwei Titel pro Monat werden bis zum Ende des Jahres auf den Markt gebracht, und das Jump-and-Run-Spiel schlechthin - **Super Mario Bros. 3** - wird dieses Jahr definitiv nicht erscheinen.
Vielmehr will NINTENDO seine ganze Power auf den GAME BOY konzentrieren. Noch in diesem Monat wird der GAME BOY offiziell erscheinen und zusammen mit dem Megagame **Tetris**, Batterien, Kopfhörern sowie dem Linkkabel zum Superpreis von knapp 160 DM zu haben sein.
15 bis 20 Software-Titel (*u.a.Super Mario Land, Golf, Tennis, Quix*) sollen dann bis Ende 1990 folgen.
Für ein Modul müssen knapp 50 Taler berappt werden. Da werden's die (*Grau*) Importeure schwer haben, denn diese Preise sind nicht so einfach zu unterbieten. Fairerweise muß hier allerdings hinzugefügt werden, daß bei manchen Importeuren schon knapp 60 Titel erhältlich sind, dies allerdings mit japanischer Anleitung.
Die Frage nach dem *Super Famicom* ruft lediglich Kopfschütteln hervor: "Bisher für Europa oder USA kein Termin in Aussicht".
Wie aber aus zuverlässiger Quelle zu erfahren war, wird NINTENDOS Superkonsole mit 16-Bit-Power mit 90prozentiger Wahrscheinlichkeit noch 1990 in Japan erscheinen.
Die Entwicklungssysteme stehen schon in mehreren europäischen Softwarehäusern herum; so hat unter anderem bereits OCEAN die Arbeiten begonnen.

Fazit: Die **NINTENDO VIP SHOW** war sehr gut organisiert, und man hat anscheinend weder Kosten noch Mühen gescheut, um - nicht nur der Presse - zu zeigen, was NINTENDO OF EUROPE vor hat. Wohl prominenteste Person der Show war Fritz 'Dingsda' Egner, der sich - meines Erachtens - in seiner Position als Ansager sichtlich wohler fühlte als bei der Moderation seiner Rateshow. Viel Neues gab es leider -zumindest für uns - nicht zu sehen. Vielmehr wurde Altbekanntes endlich offiziell präsentiert, was bedeutet, daß ab sofort der GAME BOY in allen gut sortierten Kaufhäusern und natürlich im Fachhandel zu haben sein wird. Am interessantesten dürfte die Show aber wohl für die anwesenden Händler gewesen sein, denn NINTENDO will in der BRD ein ganz neues Konzept einführen. Das 'Shop-in-Shop'-System soll jedem Kunden die Möglichkeit geben, alle NINTENDO-Produkte auf einen Blick zu sehen und probezuspielen. Außerdem will NINTENDO eine 24seitige Clubzeitschrift mit Tips, Tricks usw. herausbringen sowie eine Telefonhotline einrichten. Bis dahin werden aber sicherlich noch einige Blätter von den Bäumen fallen. ASM hält Euch natürlich auf dem laufenden. Wie immer!

Der GAMEBOY - zusammen mit TETRIS ca. 160 DM

Das Rednerpult aus der Sicht der Redakteure.

Mario streßt nicht nur Uli!

SUPER MARIO BROS. 2

Eines der besten Programme für das NES dürfte wohl **SUPER MARIO BROS. 2** sein. Der Nachfolger des Superrenners übertrifft sein Vorbild bei weitem an Komplexität, Qualität und auch im Schwierigkeitsgrad. Der Zimmermann Mario muß zusammen mit seinen drei Gefährten Luigi, der Prinzessin Toadstool und dem Pilzmännlein Toad das Land Subcon vom bösen Wart befreien, der letzteres verhext und mit Monstern gefüllt hat. Das Land ist, wie man es schon vom ersten Teil her kennt, in einzelne Welten unterteilt, die wiederum in verschiedene Sektionen (=Spiellevels) aufgesplittet sind. Durch diese Levels muß man sich mühevoll hindurcharbeiten, um nach dem Kampf gegen einen Endgegner an den Anfang des nächsten Abschnittes gesetzt zu werden.

Um sich der Monster, die nun die Gegend unsicher machen, erwehren zu können, stehen Mario, bzw. den anderen Charakteren einige Möglichkeiten zur Verfügung. So kann man z.B. auf den Rücken eines der umherlaufenden Monster springen, dieses hochwuchten und seine Artgenossen mit ihm bewerfen, was beide Monsterchen dann, vorausgesetzt, daß man auch trifft, "ausknockt". Es gibt aber auch einen einfachen Weg, nämlich den, ein Gemüse aus dem Boden zu ziehen und es einem Gegner an den Kopf zu werfen - mit Feuerkugeln wird diesmal nicht jongliert. So macht man sich dann auf den Weg durch die Levels, die den Spieler vor einige Hindernisse stellen, denn gerade im Aufbau der Spielfelder hat man sich einige Mühe gegeben. Diesmal ist man nicht nur Richtung Osten (auf dem Screen nach rechts), sondern auch nach oben, unten und links zugange. Man springt über den Wolken und unter der Erde, gräbt (!) sich in Pyramiden zu Räumen, die wichtige Schlüssel beherbergen, sprengt sich durch Wände und erforscht Höhlen voller feindseliger Zeitgenossen. Die Kämpfe gegen trickreiche Endgegner werden immer wieder zu Herausforderungen, und für Fehler muß man teuer mit einem der wenigen Lebenspunkte bezahlen, die ein Charakter zur Verfügung hat. SUPER MARIO BROS. 2 garantiert den Jump-and-Run-Freunden stundenlangen Spielspaß! **uli**

Programm: Super Mario Bros. 2 -Mario Madness, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** 99 Mark, **Hersteller:** Nintendo.

NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES

BLADES OF STEEL

Programm: Blades of Steel, **System:** Nintendo Entertainment System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Konami.

Eine kleine Scheibe zischt durch das Stadion, Eis wird von Kufen aufgespritzt, Stöcke krachen und ein paar Hitzköpfe schlagen sich die selbigen ein - das ist Eishockey, liebe Leute, wie es leibt und lebt. Und nicht weniger realistisch geht es bei **BLADES OF STEEL** von **KONAMI** für das NES zu, denn hierbei handelt es sich um eine Simulation des kalten und oftmals harten Sports. Ein bis zwei Spieler dürfen bei BLADES OF STEEL ihr Können am Puck unter Beweis stellen, entweder im Übungs- oder Turniermodus. Drei Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß für (fast) jeden eine ansprechende dabei ist. Nach dem Einstellen der gewünschten Parameter geht's dann aufs Eis. Die Spieler laufen ins Stadion ein, ziehen ihre Kurven und machen sich für das "Face Off" fertig. Der User am Schirm steuert immer den ballbesitzenden Crack auf der Fläche. Dieser kann den Ball geschickt führen, passen und auch einen Schlagschuß ausführen. Letzteres ist natürlich sehr wirkungsvoll, denn gegen einen plazierten, knallhart angesetzten Schlagschuß hat kaum ein Goalie eine Chance. Apropos plaziert: Zum Zielen muß man stets einen kleinen Pfeil am Tor im Auge haben, denn dort, wo dieser ist, zielt der Hockey-Crack hin. Ein energisches Stockhaken ist auch drin, führt aber oft zu Schlägereien, bei denen kräftig zugelegt werden darf. Toll gemacht, wie eigentlich alles bei diesem actionhaltigen Sportspiel. Digitalisierte Sprachausgabe, hübsche, american-like-Melodien sorgen für das nötige Eishockey-Flair. Da tut die gute Grafik und die flüssige Animation der Spieler ihr übriges. Negativ zu erwähnen wäre allerdings der Schwierigkeitsgrad, denn selbst auf höchster Stufe spielt sich ein geübter Spieler gleich zum Finalsieg. Erwähnenswert noch, daß Regelwidrigkeiten, wie das Zweilinienabseits beachtet werden.

Nichtsdestotrotz sollten sich Fans dieses Genres BLADES OF STEEL unbedingt mal reinziehen, denn es bietet allen Eishockey-Enthusiasten langfristigen Spielspaß.

Hans-Joachim Amann

Der SERC auf dem Weg zum Tor!

Programm: Tetris, **System:** NES **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Nintendo

TETRIS

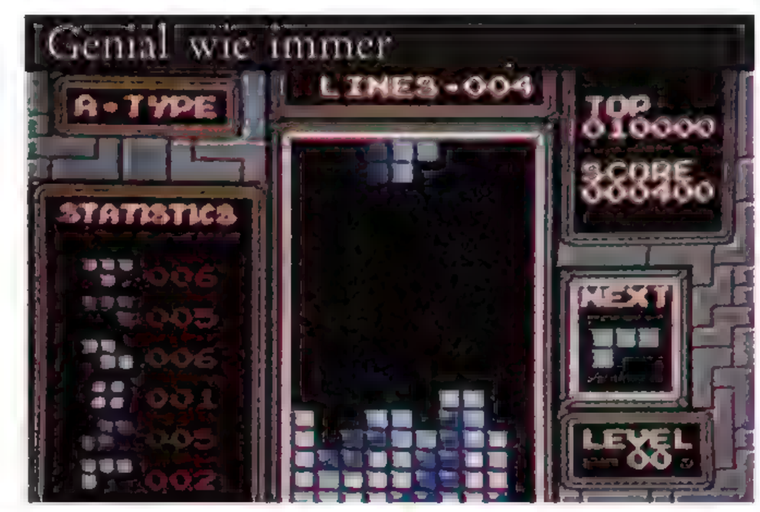
Es dürfte wohl kaum noch jemanden geben, der **TETRIS** nicht kennt. TETRIS, das Spiel mit den bunten, aus jeweils vier Quadraten bestehenden Klötzchen, die (möglichst) am Boden einer eher schmalen Spielfläche zu kompletten horizontalen Linien formiert werden müssen? Na bitte! Schließlich grassiert das TETRIS-Fieber mit den immer wieder auftauchenden 'neuen' Versionen so jedes Vierteljahr mit größter Intensität. So mancher ist von Vierer-Quadraten, 'L's, Viererstangen und 'Abzweigungen' noch in seinen Träumen heimgesucht worden.

Seit einiger Zeit ist dieses TETRIS (von diesem Russen) auch fürs **NINTENDO** (von diesen Japanern) zu haben, und man kann sagen, diese Fassung (nun auch für diese Deutschen) ist hervorragend gelungen, um ganze Galaxien (von diesem Weltraum) besser als die im nachhinein betrachtet recht peinliche Heimcomputerfassung von dieser englischen Firma, die wir hier aber nicht weiter erwähnen möchten.
Die Jungs von einer der NINTENDO-eigenen Programmiergruppen haben das Spielkonzept Alexej Pazhitnovs noch weiter verfeinert und mit den heutzutage eigentlich nötigen Features versehen. So kann man:

- einen Pausenmodus einschalten,
- verschiedene Spiellevels anwählen
- verschiedene Musiken zur Spielunterlegung wählen
- Steine am Boden der Spielfläche für ein höheres Handicap vorlegen
- im Spiel die Steine links- wie auch rechtsherum drehen
- Steine, die am Boden angekommen sind, noch ein- bis zweimal verrücken
- Steine kurzfristig mit hoher Geschwindigkeit 'herunterziehen', um sie dann mit normaler Geschwindigkeit weiterfallen zu lassen, etc.

Bei soviel Komfort fällt es einem natürlich auch auf längere Dauer schwer, sich von diesen Suchtspiel - hat man es inzwischen nicht vollends über - zu lösen. Ein besseres TETRIS als das von NINTENDO kenne ich nicht. Man kann sagen, daß diese Konsolenbesitzer (mal wieder) mit der besten Umsetzung bedacht worden sind.

uli



Genial wie immer

NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES

NES-Gruselkabinett

CASTLE-VANIA

Mitten in Transsylvanien: Die Vernichtung eines bösen Grafen ist Gegenstand von **KONAMIS CASTLEVANIA**, einem Jump-and-Run-Game in bester Gruselmanier, dessen Heimfassung ich mir in den Rachen schraubte. Also nochmal rein in den Schacht mit dem Modul und an die Kiste! Die Grafik präsentiert sich auf den ersten Blick normal-ordentlich (und auch später wird man nicht enttäuscht werden). Nach dem Druck auf Start ist unser Held auf dem Weg zum Schloß des üblen Widersachers, welches selbstverfreilich komplett durchquert werden muß, bevor sich der Graf zum letzten Gefecht stellt. Daß der Weg durch die Hütte alles andere als eine Museumsbesichtugung ist, versteht sich von selbst, und es warten einige Endgegner auf unseren Helden, die atens erreicht und betens vernichtet werden müssen. Zombies, Medusen, Fischmenschen, untote Ritter, Raubkatzen, Raben etc. sind die Gegner, die atens und infolge dessen auch betens zu verhindern suchen. So setzt unser Held mit gewagten Sprüngen über tödliche Abgründe und gibt dem Feind mit seinen Waffen ordentlich Saures. Jene Waffen wären zum einen die Peitsche des Kämpen, die allerdings eher mickrig ist und im Spiel sehr schnell gegen einen Morgenstern ausgetauscht wird, und zum anderen eine der Zusatzwaffen, die man unterwegs so findet. Solche wären ein Dolch, ein Bumerang, eine Uhr, mit der man die Bewegungen der Gegner für kurze Zeit stoppen kann, ein Molotow-Cocktail undsoweiter undsofort. Diese mehr oder minder wirksamen Waffen kann man aber leider nicht unbegrenzt einsetzen, und darum gilt es, während des Spiels möglichst viele Herzen zu sammeln, denn genau die werden durch die Benutzung der Sonderwaffen verbraucht. Hat man keine Herzen, fliegt auch keine Waffe - so einfach ist das. Grafik und Sound sind prima gruselig und sorgen für die richtige Mitternachtsstimmung beim Bemühen. Der Spielfluß ist -wie man's vom Nintendo gewohnt ist - erstklassig. Um es auf einen Nenner zu bringen: Es macht ordentlich Spaß! Ein super Game!

uli

Programm: Castlevania, **System:** NES **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami

Alles dreht sich um Prinzessin Zelda

LEGEND OF ZELDA

USA, Frühjahr 1988: Ein Spiel nimmt die Staaten im Sturm! Kaum angekommen, sorgte **Nintendos** Action-Adventure für leere Straßen, Geldbeutel und Händlerregale. Ein so komplexes Abenteuer voller Knobeleien und Kämpfe, Entdeckungen und Extras hatte es noch nicht gegeben! Bis heute hat **Zelda** kein bißchen Staub angesetzt...

Vor langen, chaotischen Zeiten überfiel Bösewicht Ganon das kleine Königreich Hyrule. Furcht griff um sich, nur Prinzessin Zelda behielt einen klaren Kopf. Sie erinnerte sich an die bekannte Legende der goldenen Triforces - magische Dreiecke von mystischer Kraft. Lange schaute sie das letzte Triforce Hyrules an, bis sie es entschlossen in acht Teile zerbrach und in ebenso vielen Dungeons quer durch das Land versteckte. Ihre treue Zofe Impa bat sie, nach einem unerschrockenen Helden zu suchen. Er alleine könne den finsteren Fürsten besiegen. Abenteurer Link war es, der Impa kurz darauf von Ganons Häschern umstellt sah. Nach kurzem, heftigem Kampf war die Zofe befreit und die Geschichte erzählt.

Link mußte nun die acht Teile des Triforce finden, um schließlich den Bösewicht im Todesberg zu besiegen. Der hatte dort zudem noch Zelda eingekerkert!

Ihr müßt den kleinen Helden durch Wälder, Höhlen und Labyrinthe führen, fleißig kartieren und Aussagen hilfreicher "Hyrulians" notieren.

Etliche Extras sind zu finden, kaufen und tauschen - Preisvergleiche lohnen sich übrigens auch in dieser Welt...

Ihr müßt stets ein Auge auf Links Lebensenergie werfen. Zwar wächst seine Kraft mit jedem gefundenen Dreiecksteil, doch die der Monster auch.

Wer trotz drei speicherbarer Spielstände an den Rätseln verzweifelt, findet im zeichentrickartig aufgemachten (deutschen!) Handbüchlein zahlreiche Tips. Als Bonbon liegt noch eine versiegelte Karte mit weiteren Hinweisen bei.

Sound und Grafik sind zwar nicht mehr ganz "up to date", doch der Spielspaß allemal!

Stefan Schachler

Programm: Legend of Zelda, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** 80 DM, **Hersteller:** Nintendo.

NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES

THE ADVENTURE OF LINK

Programm: The Adventure of Link, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Nintendo.

Link is back! Nicht der Butler, sondern unser knuddeliger Held aus *Zelda*. Mit 16 Jahren erscheint das Bild eines Triforce auf seiner Hand - eines jener magischen Dreiecke, die er im ersten Teil suchte.

Wiederum gibt die königliche Kammerzofe Impa Auskunft: Prinzessin Zelda liegt in verwunschenem Schlaf, der nur durch Bergung des Triforce of Courage aufgehoben werden kann.

Dem auserwählten Retter stellen sich aber nicht nur die Schergen des Bösen entgegen, die unter Fiesling Ganons letzter Niederlage leiden und ihn durch Links Tod wiederbeleben wollen.

Auch die Wächter des Triforce, auf sieben Paläste verteilt, behindern Link. Er muß sich in sechs Palästen bis zu einer Statue vorkämpfen und ihr jeweils einen der Kristalle, die ihm Impa mitgab, einsetzen. Nur so gewinnt er Zutritt zum gefährlichsten, letzten Schloß, in dem das Dreieck versteckt liegt.

Keine Kopie des Vorgängers, sondern ein noch ausgefeilteres Abenteuer erwartet Euch bei **NINTENDOS "ZELDA 2"**. Das Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag (Möglichkeit, Eigenschaften zu erlangen und zu verbessern) bietet frische Rätsel, fiese Monster und haufenweise Extras. Dabei ist es eigenständig und nicht nur von *Zelda*-erfahrenen Freaks zu lösen.

Grafik, Sound und Spielwitz haben kräftig zugelegt. Die Landschaft, immer noch aus der Vogelperspektive, ist vielfältiger geworden und in Räumen bzw. bei Kämpfen wird auf Seitenansicht umgeschaltet. In den Städten geben nette Einwohner wertvolle Tips und gelegentlich Kampftraining.

Link steuert sich flüssig und an der "Zwei+zwei-Knopf"-Handhabung ist nichts auszusetzen.

Wieder sind drei Spielstände speicherbar und geizt die bunt bebilderte deutsche Anleitung nicht mit Spieltips.

Ein würdiger Nachfolger für *Zelda 1*!

Stefan Schachler

Letzte Paradiese

Helfen Sie den deutschen Naturschutzverbänden bei ihren Bemühungen, die tropischen Urwälder vor der Vernichtung zu bewahren. Fordern Sie das Informationsblatt »Der tropische Regenwald« an und helfen Sie durch eine Spende!

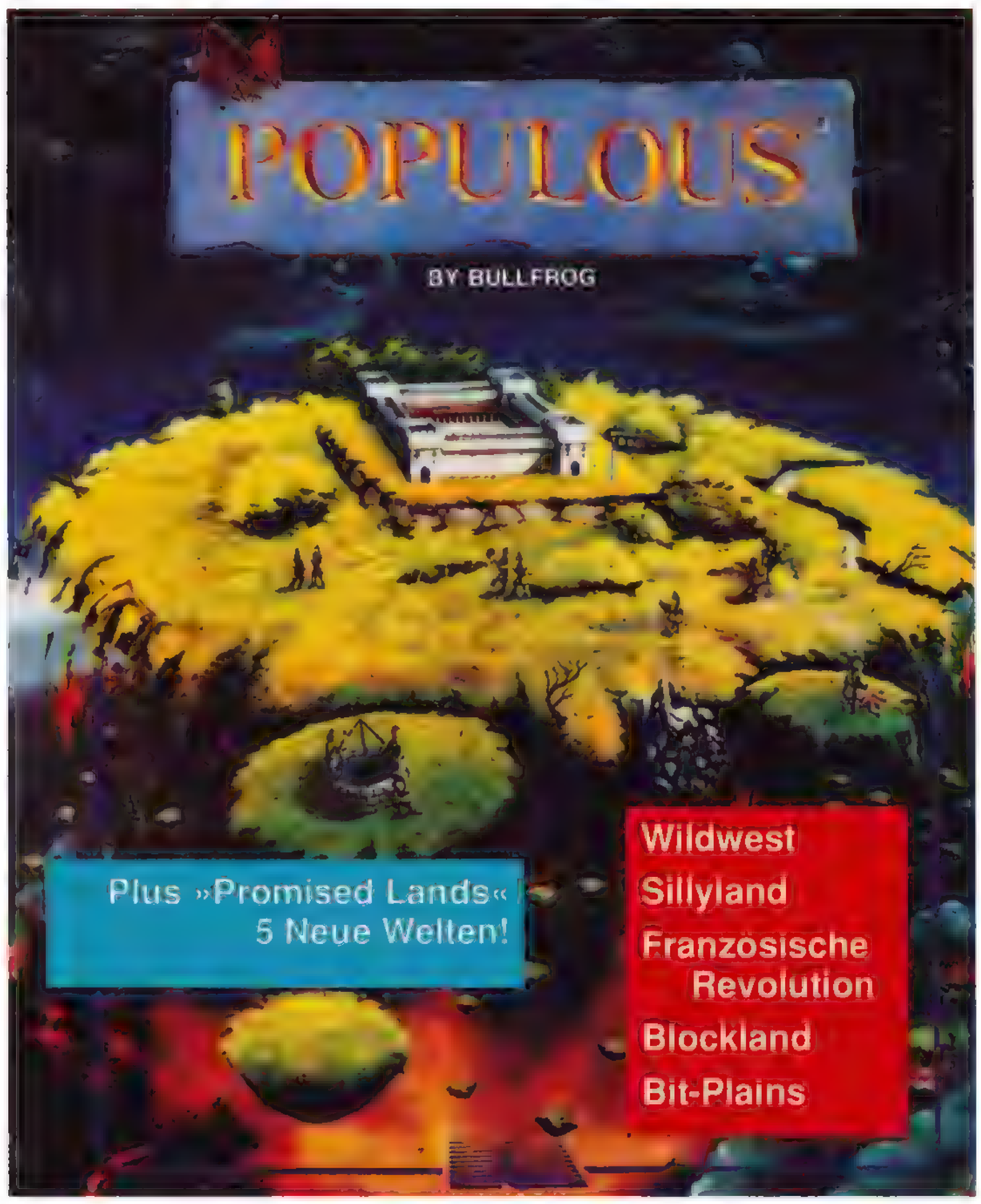
Spendenkonto:

7997 **Stadtsparkasse Frankfurt (BLZ 600 501 02)**

Deutsche Umwelthilfe

Güttinger Straße 19 · 7760 Radolfzell

DOS Spielekiste



Spielen Sie Gottheit, Herrscher und Eroberer in einem

Haben Sie nicht auch schon davon geträumt, König oder Staatsmann zu sein und die Geschicke eines ganzen Volkes zu lenken? Mit Ihrem PC und dem Spiel POPULOUS stehen Sie im Mittelpunkt der Geschehnisse: Gewinnt die Stärke des Lichts oder die Macht der Finsternis?
Die Entscheidung liegt bei Ihnen!

In neun verschiedenen Welten mit jeweils 100 Schwierigkeitsstufen können Sie bei POPULOUS Ihre Anhänger um sich scharen und durch geschicktes Vorgehen zur Weltherrschaft führen. Sie lösen Erdbeben aus, lassen Vulkane ausbrechen, geben den Anstoß zum Bau von Städten, Sie bilden Ritter heran und geben das Zeichen zum Kampf gegen den Rivalen. Dabei berechnet der Computer laufend Ihre Machtfülle nach dem Stand der Zivilisation Ihrer Anhänger.

Und POPULOUS kann noch viel mehr! Neben den fünf zusätzlichen Welten in unserem DOS-Leserangebot können Sie über 60 Spielparameter menügesteuert verändern oder mit den Paint-Map-Funktionen beliebige, eigene Welten konstruieren. POPULOUS steuern Sie über Tastatur, Joystick oder perfekt mit der Maus. Sie spielen gegen den Computer oder gegen einen Spielpartner, wenn Sie wollen auch per Modem.
Ein Spiel - das jetzt endlich auch für den PC zur Verfügung steht!

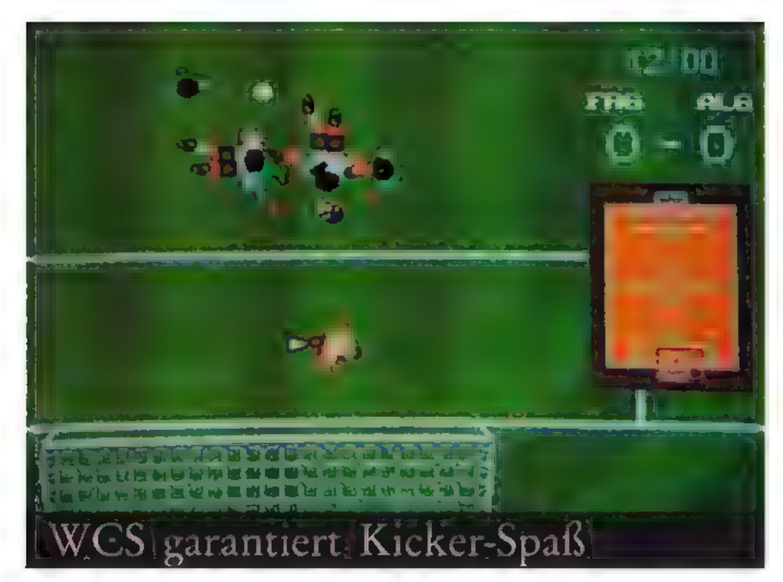
Nur solange der Vorrat reicht

Populous + 5 Neue Welten
Electronic Arts, **Best.Nr. 1374**
PC-5,25-Zoll-Disk. DM 69,95 *
und aus unserem laufenden Programm

Fraktalgenerator 3-D
DMV-Software, **Best.Nr. 248**
PC-5,25-Zoll-Disk. DM 89,– *

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung. Bestellen Sie bei:

DMV - Verlag • Postfach 250 • 3440 Eschwege


WCS garantiert Kicker-Spaß

WORLD CUP SOCCER

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist zwar (leider) schon vorbei, doch für all diejenigen unter Euch, die ein Sega Mega Drive ihr Eigen nennen, kann die WM weitergehen! Der Grund: Von **SEGA** gibt's ein Fußballgame namens **WORLD CUP SOCCER** .

Bei WORLD CUP SOCCER darf sich der Kicker ein Team aus 24 Mannschaften heraussuchen. Fußballnationen wie Brasilien, Argentinien, Italien und der amtierende Weltmeister - die BRD - sind genauso mit von der Partie wie die vermeintlich Schwachen. Die Stärken der einzelnen Mannschaften entsprechen ungefähr der Realität.

Hat man sich für ein Team entschieden, geht's los - die WM kann beginnen! Die Gruppen werden ausgelost, die Ergebnisse der anderen Mannschaften angezeigt.

Danach darf der Spieler sein Können auf dem Rasen unter Beweis stellen, nachdem er die Aufstellung vorgenommen hat.

Das Spielfeld wird von oben dargestellt und scrollt vertikal. Spielerisch haben die Teams einiges auf Lager. Fallrückzieher und Flugkopfbälle sind genausowenig ein Problem, wie einfache Abstauber oder Pässe. Dabei wurde die Steuerung extrem spielerfreundlich gehalten. Allerdings auch kein Wunder, verfügt das Mega Drive doch über drei Feuerknöpfe.

"Überlebt" das eigene Team die Vorrunde, so geht's im K.O.-System weiter. Gewinnt man auch noch das Finale, so gibt es eine Siegerehrung und einen Rückblick auf die gespielten Matches.

Klar, daß man auch gegen den Computer üben oder sich mit einem menschlichen Mitstreiter messen kann.

Die Grafik von WORLD CUP SOCCER ist gut gelungen, vor allem auch schnell genug.

Leider plätschert der Sound ein wenig vor sich hin und ist nicht von besonderer Qualität. Das Spielgeschehen auf dem Rasen entpuppt sich als etwas hektisch. Oft wird der Ball unkontrolliert über das Feld gebolzt. Trotzdem ist WORLD CUP SOCCER eines der besten Fußballspiele, die es bislang gibt. Fouls sind leider nicht möglich, doch von Abstößen über Einwürfe ist so ziemlich alles drin.

Für alle Fußball-Enthusiasten ein Muß!

Hans-Joachim Amann

Programm: World Cup Soccer, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega.

MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE

SUPER REAL BASKETBALL

Programm: Super Real Basketball, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan.

Das Mega Drive hat es wahrlich verdient, mit Sportspielen aus allen möglichen Bereichen bedacht zu werden, denn die Möglichkeiten dieser Konsole machen realistische Simulationen möglich, wie sie auf Heimcomputern nur schwer vorstellbar sind. Folgerichtig heißt **SEGAS** Basketballsimualtion natürlich gleich **SUPER REAL BASKETBALL**. Ein bis zwei Spieler können aus acht Mannschaften der NBA auswählen, die mit recht unterschiedlich starken Spielern besetzt sind. Die Mannschaftsaufteilung sowie die Spieltaktik können ebenfalls frei vom Spieler gewählt werden Time-Outs während des Spiels machen notwendige Umstellungen ebenfalls möglich. Klaro, daß im Spielgeschehen die spektakulären Dunkings ebenfalls nicht fehlen dürfen. Sobald nämlich die ballführende Spielfigur per Sprung nah genug am Korb ist, wird auf Nahaufnahme umgeschaltet. Nun muß der Ball durch Drücken des Feuerknopfes zum richtigen Zeitpunkt versenkt werden. Die Animation dieser Sequenzen ist wirklich phantastisch, zumal auch noch das Abblocken vom Gegenspieler möglich ist! Ansonsten tummeln sich die zwölf Spieler ganz normal auf dem scrollenden Spielfeld. Gesteuert wird immer der ballführende Spieler bzw. derjenige, der am nächsten zum Ball ist - je nach Ballbesitz natürlich.

Was bei SUPER REAL BASKETBALL besonders zu gefallen wußte, ist die hohe Spielbarkeit, die verschiedenen Einwurfszenen sowie die hohe Paßgenauigkeit. Je nach Richtungswahl des Joypads wird der Ball immer zum nächsten, freistehenden Spieler gepaßt -schnelle Spielzüge werden zum Vergnügen. Ein wenig mißlungen ist allerdings das Abjagen des Balles, denn dies geht einfach viel zu einfach. Eine weitere Rüge verdient sich der Computergegner, der seine Mannen recht ziellos umherhampeln läßt. Last but not least: Mann- oder Zonendeckung unterscheiden sich nicht sonderlich voneinander. Das mit dem "Super Real" sollte man also vergessen, aber ein brauchbares Basketballspiel ist SR BASKETBALL allemal.

Michael Suck

Nicht "super real", aber "real"

Programm: Ghouls 'n' Ghosts, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** 130 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd.

GHOULS 'N' GHOSTS

In alter Frische kann man Ritter Kunibert auch im Nachfolger von GHOSTS 'N' GOBLINS, **GHOULS 'N' GHOSTS**, bewundern. Dem Recken, der im ersten Teil seine Braut von üblem Dämonen erretten mußte, ist auch diesmal wieder eine Frau abhanden gekommen. Also macht er sich furchtlos auf den Weg, bewaffnet nur mit seiner Gewandtheit, einer Lanze und der Rüstung, die ihn vor einem feindlichen Treffer zu schützen vermag, bevor sie sich verabschiedet. Und schon sind wir mittendrin. Anfangen sollte man aber vorne. Wer Spiele wie SUPER MARIO BROS. kennt, kann sich schon in ungefähr vorstellen, was bei GHOULS 'N'GHOSTS abgeht. Der kleine Mann rennt durch eine von rechts nach links scrollende Landschaft, springt über Hindernisse hinweg, duckt sich, um feindlichen Angriffen zu entgehen, oder gibt mit seiner Waffe ordentlich Kontra. Unterwegs begegnen ihm Gestalten, die entweder aus dem Horn der Pandora oder aus einer Geisterbahn stammen können: Sensenmänner, fliegende Fieswiesel, Geier, Schweinemonster, springende Schildkrötenpanzer, feurige Fledermäuse etc. und fiese Endgegner. Bei soviel Übel kommt einem ein bißchen magische Unterstützung gerade recht, denn von Zeit zu Zeit kommt es vor, daß man unterwegs einer Schatztruhe eine güldene Rüstung entnehmen kann. Hält man nun während des Spiels den Feuerknopf länger gedrückt, lädt sich die Rüstung auf, und je nachdem, welche Waffe Kuni gerade in seinen Fängen hat, wird eine von sechs Superdämonenrammen aktiv und räumt ordentlich ab. Dummerweise befindet sich in der vermeintlichen Rüstungskiste nur allzuoft ein Zauberer, der den Recken zeitweise in einen Greis oder ein Entlein verwandelt. Da hat man eben Pech gehabt. So oder so wird man ziemlich oft Pech haben, denn DAIMAKAIMURA, so der japanische Titel des Games, gehört nicht gerade zu den einfachsten Programmen seiner Gattung, und auch wir hatten anfangs so unsere Probleme mit dem ersten Level auf der normalen Spielstufe. Trotzdem kann ich GHOULS 'N' GHOSTS jedem Megadrive-Besitzer empfehlen, der sich schon immer mal nachts in den Wald trauen wollte. uli

MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE

DAS Superspiel: SUPER SHINOBI

SUPER SHINOBI

SEGA hat ja bekanntlich einen Fimmel dafür, von der Spielhalle auf das **Sega Mega Drive** konvertierte Programme in gewisser Weise noch zu verbessern. Beste Beispiele hierfür sind die bisher erschienen Programme *Super Thunderblade* und *Super Hang-On*. Aber auch das schon zum Klassiker gewordene **THE SUPER SHINOBI** gehört zu dieser Reihe. Am Titel ist nicht zu übersehen, daß dies von *Shinobi* herrührt, welches eines der Renner in den Spielhallen war. Viel gemeinsam haben diese beiden Spiele allerdings nicht mehr, was aber keinesfalls negativ zu bewerten ist. Bei THE SUPER SHINOBI muß der Spieler seine Freundin aus den Klauen der Gangsterorganisation namens Neo Zeed befreien und den Tod seines Meisters rächen. Hierfür muß Shinobi durch acht verschiedene Level, die in einzelne Abschnitte untergliedert sind. Am Ende einer jeden Stage wartet ein besonders harter Endgegner auf unseren Shinobi, der sich mit Fußtritten, Schwertschlägen und Wurfsternen gegen seine Feinde wehrt. Hinzu kommen noch vier verschiedene Extras, die totale Vernichtung bescheren oder dem Knaben besondere Kräfte verleihen. Natürlich können diese nicht beliebig oft eingesetzt werden. Der Weg Shinobis führt diesen vorbei an Wasserfällen, in Discos, über Flughäfen und so manchem mehr. Die Grafik ist hierbei durch und durch phantastisch, die Sprites sind ordentlich animiert und zahlreich in verschiedensten Variationen vorhanden. So gibt es Samurais, Ninjas und auf dem Flughafen sogar Gorillas mit Flammenwerfern. Aber auch extrascharfe Hunde - spezialisiert auf Kehle - sind mit von der Partie. Sowohl vom Aufbau bzw. der Grafik als auch von den anzuwendenden Taktiken unterscheidet sich jeder Level vom anderen. Über ein Dutzend verschiedene Sounds, die einfach gefallen müssen und von softig-schmalzig bis heavy-mäßig-hard alles bieten, machen das Spielen zu einer wahren Freude. Nicht nur für mich ist THE SUPER SHINOBI eines der besten Programme für das Mega Drive, das durch tolle Grafik und megastarkem Sound besticht! Wer sich ein gutes Programm für sein Gerät zulegen will, kommt an T.SS. nicht vorbei!

Hans-Joachim Amann

Programm: The Super Shinobi, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Sega.

Michael und sein Lindwurm

MYSTIC DEFENDER

Ein bezauberndes Spiel aus dem Bereich der Fantasy bietet **SEGA** all den Mega-Drive-Besitzern, die auf ein zünftiges Gruselabenteuer aus sind. Denn bei **MYSTIC DEFENDER** geht's nicht um zauberhafte Elfen, weise Magiere und bildhübsche Prinzessinnen, nein, MYSTIC DEFENDER ist das Game mit alptraumhaften Figuren, die jedem einen kalten Schauer über den Rücken jagen. Klaro, daß bei einem derart fiesen Gegnerstyling das Spiel sehr actionbetont ist. Acht Levels gibt es bei diesem Jump-and-run, angefüllt mit Endgegnern, verschlungenen Labyrinthen und wunderschönen Backgrounds, die für Stimmung sorgen. Der Held des Spiels ist ein holder Jüngling im lila Gewand, der seine Braut aus den Fängen eines bösen Obermotzes retten muß - das alte Lied eben. Um sich gegen die herumhüpfenden Köpfe, schwabbelnden Quallen und kriechenden Riesenspinnen wehren zu können, können vier verschiedene Wummen aufgesammelt und je dreifach verstärkt werden. Im Angebot sind Blitze, Nunchakus, Energiebälle und ein wahrlich durchschlagender Flammenwerfer. Jede dieser Waffen kann nach geduldigem Aufladen des Powerbeams (*R-Type* läßt grüßen) als Superwumme abgefeuert werden.

Die Steuerung ist dabei einfach genial, weil unheimlich variabel. So kann z.B. der Flammenwerfer als langer Feuerstrahl und Powerbeam vier Sekunden lang herumwirbeln und sogar per Stick gesteuert werden. Übrigens: Jede Waffe ist für ein bestimmtes Level besonders geeignet. Im High-Tech-Alien-Level sind die umherspringenden Energiebälle vonnöten, im Nebellevel (sieht aus wie China bei Nacht) ist der Flammenwerfer das einzig Wahre.

MYSTIC DEFENDER bleibt aber trotzt aller Hindernisse und Fallen hervorragend spielbar. Die Grafik ist top und erzeugt zusammen mit dem fehlerlosen Acht-Wege-zwei-Ebenen-Scrolling tolle Effekte. Der "Nebel" sieht z.B. total realistisch aus! Also, Leute, wer das "etwas andere" Jump-an-run zocken will, kommt an MYSTIC DEFENDER nicht vorbei!

Michael Suck

Programm: Mystic Defender, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., Japan.

MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE

SOKOBAN

Programm: Sokoban, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 90DM, **Hersteller:** NCS.

1983 erschien ein Game aus dem Hause Thinking Rabbit, das Geschichte geschrieben hat. Erschien es zunächst für den PC, so folgten nach und nach Umsetzungen für diverse Systeme. Anno 1989 - ein halbes Dutzend Jahre später - nahm **NCS** das alte Erfolgskonzept nochmals auf und programmierte eine Version für das Sega Mega Drive. Schaut man sich das Spiel an, kann man feststellen, daß dies sehr ordentlich geschah.

Worum es bei **SOKOBAN** geht? Wird mal von der Hintergrundgeschichte abgesehen (Liebe, Schmerz und Gesülz), so kann schlicht und einfach gesagt werden, daß der Spieler Kisten verschieben muß. Wie, das hört sich simpel an? Das ist es auch - im Prinzip! Sobald aber 'ne Minute gespielt wurde, merkt man, wie schwierig die Angelegenheit ist. Die verschiedenen Kisten müssen nämlich auf dafür vorgesehene Felder, die mit Punkten versehen sind. Da die Lagerräume aber viele Gänge haben, ist es zumindest in höheren Leveln ziemlich schwierig, die Kisten auf die vorgesehenen Plätze zu bringen. Unser kleiner Racker hat nämlich keine Muckis in den Armen und muß die Dinger deshalb schieben. Das geht auch nur vorwärts und erschwert somit das Unterfangen erheblich. Nur den jeweils letzten Schritt kann er zurücknehmen, für mehr reicht die Kraft nicht aus.

Insgesamt 250 (!) Level, aufgeteilt in zehn Stufen sorgen für schier nicht enden wollenden Spiel- und Knobelspaß.

Um das Ganze aber nicht allzuschwer werden zu lassen, gibt es alle zehn Level einen Code, mit dem die letzten zehn übersprungen werden können. Außerdem kann der Spieler in jeder Stufe zwischen den jeweiligen Leveln wählen.

Sowohl grafisch als auch soundmäßig dürfen keine Meisterwerke von SOKOBAN erwartet werden. Diese waren noch bei keiner Version vorhanden - sie gibt's auch nicht bei dieser.

Wer aber ein kniffliges Denkspielchen haben möchte, der ist mit SOKOBAN wirklich bestens bedient.

Hans-Joachim Amann

Hans mal wieder im Lager

Programm: Afterburner II, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM. **Hersteller:** Dempa.

AFTER BURNER

Vor ein paar Jährchen, als gerade *Out Run* mit einer bewundernswerten, aber eher schlichten Hydraulik in den Spielhallen begeisterte, kam auch *Afterburner* von *Sega* in die Arcade-Halls. Bei Afterburner steuert der Spieler eine F-14-Tomcat und muß hunderte von feindlichen Maschinen, Hubschraubern oder Missiles abschießen. Der Automat ist mit einer atemberaubenden Hydraulik ausgestattet, die den Piloten im Cockpit nur so durch die Gegend schüttelt. Damit keiner rausfällt, ist sogar ein Sicherheitsgurt für allzu leichte Persönchen vorhanden.

Leider verfügt das Mega Drive bekanntlich nicht über eine Hydraulik, dafür aber über gute Hardwarevoraussetzungen, die - im Gegensatz zu den mißratenen Homecomputerumsetzungen - einiges erwarten lassen. Zudem handelt es sich bei der Mega-Drive-Version um **AFTERBURNER II**, welches aus dem Hause **DEMPA** stammt.

Am Spielablauf hat sich freilich nichts geändert, dafür aber am Levelaufbau, was jedoch nicht von größerer Wichtigkeit ist. Wie schon gesagt: Die Aufgabe ist noch immer die gleiche. Per Druck auf die Button 'A' oder 'C' beschleunigt/verlangsamt der Spieler die Tomcat, mit 'B' wird geschossen. Auch Sidewinderraketen sind im Repertoire der Maschine vorhanden, die den "Certain Death" bescheren.

Diese sind auch dringend notwendig, da oft zig Feinde auf dem Bildschirm sind und dem "Hobby-Piloten" den Garaus machen wollen. Erfreulicherweise fällt dabei auf, daß das Scrolling unter der Masse an Sprites kaum zu leiden pflegt und nichts flackert. Zwar ist die übrige Grafik nicht gerade einem bunten Malkasten gleichzusetzen, allerdings fällt das bei der hyperschnellen Geschwindigkeit so gut wie gar nicht auf.

Der Sound ist ganz ordentlich, die Ballereffekte lassen ein richtiges Metzelgefühl aufkommen. Ein Spiel also für viele vergnügliche Stunden!

Hans-Joachim Amann

MEGA-DRIVE MEGA-DRIVE MEGA-DRIVE MEGA-DRIVE

Die Party auf Abenteuersuche

PHANTASY STAR 2

Den Bewohnern von Mota geht es gut. Für Nahrung, Wasser und einen schönen Lebensraum ist gesorgt. Der Supercomputer "Mutterhirn" wacht über die drei Planeten des Algo-Systems, alles ist vernetzt und bestens geregelt. Doch eines Tages kommt Sand ins Getriebe. Im Biosysteme-Labor, das die Genbank aller im Sonnensystem lebenden Wesen enthält, gibt es einen energetischen Sprung. Biomonster überrennen die Wildnis und machen Überland-Reisen lebensgefährlich.

Ein Rollenspiel vom Feinsten: In **SEGAs PHANTASY STAR 2** müßt Ihr, zusammen mit drei Gefährten, eine Vielzahl von Aufgaben erfüllen, Eure Eigenschaften und Ausrüstung verbessern, um schließlich das ganze Ausmaß der Katastrophe zu erkennen - und sie zu beseitigen. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg, und so manches Mal werdet Ihr dankbar für das beigefügte, sehr schön aufgemachte Hintbook sein. Spätestens ab dem Dungeon auf der Insel Uzo z.B. ist Spicken keine Schande mehr - zu verworren sind die (Auf- und Ab) gänge der Labyrinthe, und so mancher Monitor läuft sonst Gefahr, in einem Verzweiflungsanfall zertrümmert zu werden... Vier speicherbare Spielstände lassen Euch auch Raum für Experimente. Wie im ersten Teil (auf dem Master System) seht Ihr die Landschaft von oben, die Gefährten in Seitenansicht. Im - strategisch ausgefeilten - Kampfmodus stehen Euch die Monster von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Die schöne, flüssig animierte Grafik findet in immer wieder neuen, zur jeweiligen Umgebung passenden, Melodien ihre Entsprechung. Ebenso genial ist die Handhabung. Bequemer als mit dem "Drei-Knopf-Menüsystem" geht's wirklich nicht. Je tiefer man in die Phantasiewelt eintaucht (und das ist im Falle des Klima-Kontrollzentrums wörtlich zu nehmen), desto mehr genießt man die stimmungsvolle Handlung. Ein Suchtspiel, das für Konsolen ähnliche Maßstäbe setzt wie *Ultima 6* für Heimcomputer - und dabei technisch noch zulegt!

Eva Hoogh

Programm: Phantasy Star 2, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 160 DM, **Hersteller:** Sega.

BASKETBALL NIGHTMARE

24 Stunden am Tag *Wonderboy*? Das muß nicht sein! Eine willkommene Abwechslung bieten da neben den Shoot-'em-Ups auch die Sportspiele. **SEGA** verspricht mit **BASKETBALL NIGHTMARE** den sportlich ambitionierten Master-Besitzern harte Zweikämpfe gegen bizarre, aber spielstarke Mannschaften. Zunächst wird die Spielart ausgewählt. Dabei kann man nicht nur gegen den Compi oder einen zweiten Mitspieler antreten, sondern auch zwei Computer-Mannschaften gegeneinander spielen lassen. Letzteres ist übrigens der beste Weg, das Spiel erstmal kennenzulernen. Im Normalfall aber schlüpft das Master-System in die Rolle des Gegners, so daß man anschließend vor der obligatorischen Mannschaftswahl steht. Die Nationalhymnen fehlen glücklicherweise. Dafür muß die Spielzeit (15, 30 oder 45 Minuten; keine Echtzeit!) noch eingestellt werden, bevor sich die Mannschaften (endlich) auf dem Platz einfinden. Das Spielfeld wird perspektivisch dargestellt und von einer Art Tribünenplatz betrachtet. Gescrollt wird immer dorthin, wo sich gerade der ballführende Spieler hinbewegt. Das ist auch dringend nötig, denn gegen die sechs verschiedenen Gegner - Wölfe, Vampire oder auch Goblins - wird man alle Hände voll zu tun haben. Der ballbesitzende Spieler wird durch einen Pfeil angezeigt, und die möglichen Anspielpartner blinken (bzw. flakkern) abwechselnd. Per Knopfdruck wird kurz und überraschend gepaßt. Beim Korbwurf muß man den Spieler erst in die Luft scheuchen, bevor er werfen kann. Doch selbst wenn man Übung zu haben glaubt, gelingt noch nicht jeder Drei-Punkte-Wurf. Viel schöner anzusehen ist ohnehin der "normale" Zwei-Punkte-Wurf direkt vor dem Korb: Das Bild schaltet um auf Nahaufnahme und zeigt in einer herrlichen Animations-Sequenz, wie der Korbwurf vonstatten geht. Neben guter Spielbarkeit trumpft das Game mit detailverliebter und ständig animierter Grafik auf. Über den mittelprächtigen Sound sieht man gerne hinweg, denn die Motivation beim Spielen bleibt recht hoch - da tut ein gut dosierter Schwierigkeitsgrad noch ein übriges. Sega-Sportlern kann dieses Game nur empfohlen werden - auch wenn sie keine 2.20 Meter groß sind!

Peter Braun

Programm: Basketball Nightmare, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd.

SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER

PHANTASY STAR

Programm: Phantasy Star, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Sega.

PHANTASY STAR, das erste Konsolen-Rollenspiel von Sega, schlug ein wie eine Bombe. Das hatte man noch nicht gesehen: Knuddelige Helden, die durch eine bunte Landschaft stapfen, ein genial einfaches Menüsystem und herrlich animierte 3-D-Kampfsequenzen. Dazu gab es jede Menge Rätsel, Begegnungen und Orte.

Viertes Raum-Jahrtausend im Algol-System. Lassic, der ehemals gütige König der drei Planeten, ist zum bösen Tyrannen geworden. Ein mysteriöser Unsterblichkeitskult hat den alternden Herrscher in seinen Bann gezogen. Mit eiserner Hand regiert er fortan sein Volk. Üble Monster streifen durch die Lande, Angst macht sich breit. Lassics gefürchtete Geheimpolizei stellt allen nach, die sich ihm vielleicht widersetzen könnten.

Als Alis' Bruder Noah ermordet wird, schwört sie dem Tyrannen Rache. Mit nichts als Noahs Kurzschwert und dem Wissen um einen Freund namens Odin bewaffnet, macht sich Alis auf den Weg. Ihr müßt sie auf ihrer Suche nach drei Freunden über die Planeten führen, Städte und Dungeons erforschen und immer neue Rätsel lösen. Wertvolle Hinweise dazu gibt es in den Städten - sprecht mit allen Einwohnern, um ein immer farbigeres Bild der Lage zu bekommen. Notiert alles und kartografiert die Orte, damit es nach heißen Endkämpfen kein Wehgeheul gibt...!

Durch Kämpfe gewinnen Alis und ihre Truppe Geld, Erfahrungspunkte und bessere Eigenschaften. Dutzende von Zaubersprüchen und wertvollen Gegenständen erleichtern den Kampf gegen Lassics Schergen. Von den fünf speicherbaren Spielständen solltet Ihr ausgiebig Gebrauch machen. Zu den liebevollen Grafiken gesellen sich wunderschöne, stimmungsvolle Melodien, die man - Sega-typisch - noch lange im Ohr hat.

Zum Schluß gibt es ein paar überraschende Wendungen, die Euch nach den durchbangten Wochen tief beeindruckt zurücklassen!

Eva Hoogh

SNK

POWER

RESET

wooShh!!!

ELECTRONICS PRESENTS:

- official SNK Distributor -

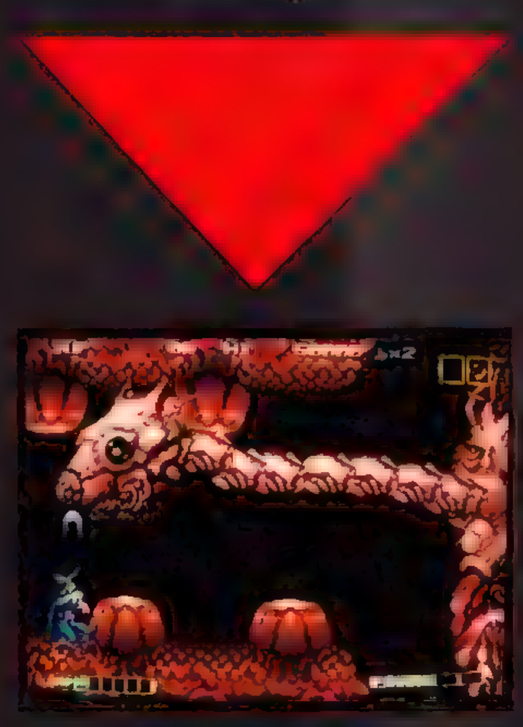
1. PREIS
1 SNK NEO GEO
inkl. Magacian Lord

2. PREIS
1 SUPER GRAFX
inkl. Battle Ace

3. PREIS
1 MEGA DRIVE
inkl. Afterburner

4.-50. PREIS
Je ein Spiel für PC-Engine, Game Boy, Mega Drive oder Lynx

NEO·GEO
MAX 330 MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM



MEMORY CARD IN

NEO·GEO®

Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und vollständig ausgefüllt an:
EC-Electronics
Boschetsrieder Str. 28
8000 München 70
schicken.

Mein Lieblingsspiel
(System, Programmname)

_____

Falls ich Gewinner eines Spiels bin, möchte ich es auf

_____ spielen

Ich besitze folgende Computer, Konsolen:

_____

☐ Senden Sie mir bitte eine Gesamtübersicht aller Produkte, die Sie führen

Name _____

Straße _____

Ort _____

Alter _____

Irems Meisterstück: R-TYPE

R-TYPE

Eines der abgefahrensten Ballerspiele aller Zeiten gibt's für das SEGA MASTER SYSTEM. Die Rede ist von **R-TYPE** , einem Klassiker aus der Spielhalle von **IREM.**

Riesige Sprites, Action total und Unmengen an phantastischen Grafiken sind die Markenzeichen dieses Supergames.
Und dann eine Adaption für das Master System? Sind da nicht furchterregende Abstriche notwendig? Mitnichten! **SEGA** hat dieses Hammergame schlicht und einfach phantastisch umgesetzt und die (beschränkten) Möglichkeiten der hauseigenen Konsole voll ausgeschöpft. Der besondere Touch bei R-TYPE ist die Grafik, und die wurde Detail für Detail (wenn auch mit geringerer Auflösung) auf die Konsole rübergebracht. So kann das faszinierende "biomechanische Styling", unter dem IREM die Kombination aus High-Tech- und Bio-Aliens versteht, in vollen Zügen genossen werden. Gleiches gilt für die weiteren Features, die R-TYPE zum Klassiker machten:
Bestimmte Gegner hinterlassen ein Bonussymbol, für das der Spieler eine Drohne bekommt, die per Feuerknopf vorn oder hinten an das eigene Raumschiff gekoppelt werden kann. Diese Drohne hält (fast) alle gegnerischen Schüsse ab oder ballert mit, wenn sie abgekoppelt wird. Als weiteres Goodie gibt's den berühmten "Powerbeam": Der Feuerknopf wird solange gedrückt gehalten, bis die Powerbeamleiste aufgeladen ist. Nach dem Loslassen gibt's einen riesigen Feuerstoß, der vor allem bei größeren Gegner angebracht ist.
Im übrigen ist dieser Feuerstoß unabhängig von der gerade in Funktion stehenden Extrawaffe (Laser, Missiles, Schrotschuß).
Wie gesagt, SEGA bietet all dies auch bei der Umsetzung für das Master System. Abstriche müssen lediglich bei der Animation gemacht werden, denn wenn auf dem Screen der Punk abgeht und sogar noch ein Endgegner seine Schlünde öffnet, fängt's an zu flackern. Macht aber nix, denn R-TYPE ist auf dem Master System zusammen mit *Aleste* eindeutig das beste Actionspiel für diese Konsole! Zugreifen!

philipp

Programm: R-Type, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Sega, Japan.

SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER

GOLFAMANIA

Programm: Golfamania, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan.

Den edlen Sport auf dem grünen, kurzgeschorenen Rasen hat sich **SEGA** zu eigen gemacht, um ihn für die hauseigene 8-Bit-Konsole zu versoften - zu einem edlen Preis natürlich. Der Preis von 120 Märkern ist doch ein hartes Holz für ein Golfspiel. Die Erwartungen sind dementsprechend kaum geringer.
An Vielfalt mangelt es bei **GOLFAMANIA** sicher nicht, denn SEGA bietet dem verwöhnten Zocker gleich vier verschiedene Spielvarianten: Im "Practice-Mode" kann jedes einzelne Loch des 18er Parcours angetestet werden. Ist man dann so richtig heiß auf's Spiel, gibt's die Auswahl zwischen Stroke-, Match-Play und dem Turniermodus. Ein bis vier Spieler können also entweder um den Gewinn einzelner Holes kämpfen (Match-Play), um die niedrigste Schlagzahl für den gesamten Parcours (Stroke-Play) oder an den "Sega-Masters" teilnehmen.
In diesem Turniermodus gibt's noch sogenannte "Experience-Points" für Birdies und Eagles, mit denen man die Schlaggenauigkeit, -kraft oder das pure Spielglück verbessern kann. Die Technik kann sich aber auch so sehen lassen: Die Lage der Grüns, des Balles, Windrichtung und -stärke, Entfernungen und Gefälle werden übersichtlich in einigen Menüs angezeigt, die wahlweise vor-oder zurückgeschaltet werden können.
Der Schlag wird mit einem Powerbalken ausgeführt, wobei die linke Seite die Schlagkraft einstellt, während an der rechten Seite ein hin- und herflitzender Pfeil möglichst im grünen Bereich gestoppt werden muß, um den Schlag perfekt auszuführen.
Je höher allerdings die Schlagkraft eingestellt wird, desto schneller wird der Pfeil...

GOLFAMANIA ist ein sehr, sehr variables Golfspiel, das sich vor *Leaderboard* wahrlich nicht verstecken muß.
Die Grafik ist stimmig und liebevoll gestylt, die Spielbarkeit ist phantastisch hoch - dank der hervorragenden Technik, die auch jedem echten Golfer das Herz höher schlagen läßt!

Michael Suck

Konkurrenz für Leaderboard

Programm: Wonder Boy III - The Dragon's Trap, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd.

WONDER BOY III

Bis zur Trilogie hat **SEGA** seine Story um den Wunderknaben schon heranreifen lassen. Diesmal begeben wir uns quasi in die Höhle des Löwen, denn mit der "Drachenfalle" - so der 'flesh-and-blood'-mäßige Untertitel von **WONDER BOY III** - wird wohl kaum weniger gemeint sein, als eine verhängnisvolle Affäre, ein dickes Fettnäpfchen. Nun, auch Leute des öffentlichen Lebens treten hie und da mal in ebensolches herein, warum dann nicht auch der WONDERBOY? Nach altgewohnter Lauf-Hüpf-Sammel-Kletter-Manier lenkt Ihr den großen Kleinen durch gewaltig komplexe Level, die irgendwann allesamt mit dem klassischen Endgegner-Leckerbissen enden.

Durch grafisch exzellente Landschaften bewegt sich nun unser tapferer Held und stößt dabei auf so manch dubiose Gestalt, die ihm sein Vorhaben liebend gern vereiteln würde. Je mehr solcher Wesen unser/Euer Kleiner "auffe Birne gekloppt" hat, umso öfter bietet sich die Gelegenheit, den 'Verblichenen' ihre Waffen oder Goldsäckel abzunehmen. Die Waffen müssen vor Gebrauch - nein, nicht geschüttelt, aber... - aktiviert werden. Beachtet bitte, daß jedes dieser nützlichen Teile nur mit einer gewissen Kapazität ausgestattet wurde.

Ein Tip: Überall in der Gegend stehen kleine Kramläden herum, in welchen Ihr die ein oder andere Wumme erwerben könnt. Bevor ich's vergesse: Während Ihr im ersten Level den lieben, netten WONDERBOY steuert, braucht Ihr Euch nicht wundern, wenn der Bursche in Level 2 zu einem fiesen Drachen mutiert.

Was bleibt noch zu sagen? Wie die beiden Vorgänger kann man auch mit der dritten Episode über den Wunderknaben recht viel Kurzweile bekommen.
Eine für das Master-System hervorragende Grafik, die üblicherweise in stark animierten Sequenzen ein wenig flackert, ist ebenso im Preis inbegriffen wie der locker, flockige Sound, den wir auf der Master-Konsole allesamt bereits seit Monaten ins Herz geschlossen haben.

Matthias Siegk

Wonderboy als Wonderdragon

SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER

Reichlich Action bei Aleste

ALESTE POWER STRIKE

Da haben wir den Salat! Die Erde wird von Pflanzenmutationen und deren menschlichen Sklaven bedroht! Die freie Welt ist mal wieder in Gefahr, und darum gibt's nur eine Lösung, nämlich den Einsatz des vielseitigsten und besten und modernsten und schnellsten und wendigsten etc., etc. Kampfflugzeugs mit dem klangvollen Namen 'Power Strike' zum Unkrautjäten. Der Pilot dieses Wunderwerks der modernen Technik kann natürlich nur Einer sein, und fragt mich nicht, wer das wohl sein könnte.

Anders ausgedrückt geht es bei diesem vertikal scrollenden Ballerspiel einzig und allein darum, alles niederzu'mähen', was sich einem in den Weg stellt - und das ist eine ganze Menge.

In sechs Leveln wird man Unzahlen von gegnerischen Raumschiffen und erdgebundenen Basen begegnen, die nichts weiter im Sinn haben, als die 'Power Strike' unter Beschuß zu nehmen. Was für ein Glück, daß unser Flieger über ein reichhaltiges und sehr flexibles Waffensortiment verfügt, und das funktioniert so:
Jedesmal, wenn der Spieler auf dem Screen ein bestimmtes Objekt anballert, fliegt ihm ein Bonussymbol mit einer Zahl drauf entgegen. Durch Sammeln eines dieser Geräte kann man eine bestimmte Waffe anwählen, durch kontinuierliches Aufsammeln immer derselben Zahl ausbauen. Hat man anfangs nur einen kleinen Photonen- oder Sichel-Laser, so mausern sich diese Waffen (und es gibt noch erheblich mehr) mit der Zeit zu multidirektionalen Schnellkompostierern, könnte man sagen.

Auf jeden Fall bekommt man in den Levels, die nach der Schwierigkeit geordnet sind, ganz schön was um die Ohren gehauen, und genau hier tritt leider eine Schwäche der Hardware zutage. Sind mal wirklich viele Objekte auf dem Bildschirm, dann flakkert's einfach wie wild, nämlich beinahe so, daß man denkt, man stünde im Kanal. Dem zum Trotze ist ALESTE -POWER STRIKE ein technisch hervorragendes Actionspiel für die kleine Sega-Konsole, das einige Stunden heißer Action verspricht.

uli

Programm: Aleste (Power Strike), **System:** Sega Master, **empf. VK-Preis:** knapp 80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd.

Das ist es – offiziell Videospielen neu definiert

SEGA

MEGA

SEGA

Die Nr. 1 in Europa.

SEGA gibt's komplett im guten Kaufhaus, im Fach- und Versandhandel und natürlich im Spielwarengeschäft ● Dort oder bei uns erhalten Sie auch den

Wir bringen das Spielhallen-Erlebnis nach Hause

GA DRIVE®

brandaktuellen SEGA Videospiele-Katalog ● SEGA: Vertrieb Deutschland · VIRGIN Games GmbH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/25 15 36 0

Y'S

SEGA hat **Y's**, die Geschichte um Aron und seine Freunde, in ein niedliches 'Zwei-Mega-Päckchen' gepreßt, welches aus speichertechnischen Gründen mit einer Pufferbatterie versehen ist.
Alles dreht sich um Aron, und der bewegt sich in einer altenglischen Grafschaft, so scheint es, denn die Japaner haben dem Rollenspiel ein dementsprechenes Vokabular 'verpaßt'. Die Leute, die hier leben, sind auf den Ertrag einer Goldmine angewiesen. Was bringt jedoch die größte Schürfmine, wenn sich eine unerwünschte Horde wilder Räuber vor dem Stollen niedergelassen hat? Eben nichts. Wenn solche Räuber dann auch noch unverschämt werden und in die umliegenden Siedlungen ausschwärmen, um Bewohner um ihr Hab und Gut zu bringen, wird die Lage wirklich ernst. Es ist nicht weiter schwer zu erraten, was Aron für eine Rolle spielt: Befreie die 'Enterbten' aus den Fängen der Bösewichter und schlage letztere in die Flucht!
Da ein solches Vorhaben schon einiger Vorbereitungen bedarf, könnt Ihr mittels der Pufferbatterie fünf Spielstände Eurer Wahl abspeichern. Zur Vorgehensweise: Laßt Aron Zeit, sich gründlich über die Lage zu informieren. Dabei solltet Ihr verschiedene Personen, die Euch über den Weg laufen (Räuber und Diebe natürlich ausgeschlossen), zu Wort kommen lassen. Hierbei bietet sich sogleich die Möglichkeit, sich in den ansässigen Geschäften umzusehen und so manches Item mit auf den Weg zu nehmen. Kein Rollenspiel übrigens ohne Party - also so früh wie möglich nach Kameraden und Verbündeten umsehen, die Euch, wenn's mal eng wird, mit Rat und vor allem Tat zur Seite stehen. Von Grafik und Sound steht Y's dem Standard nicht allzuviel nach, das Gameplay an sich ist meines Erachtens ein klein wenig schwächer. Dennoch, angesichts der Komplexität und der Technik ist der Preis irgendwie schon gerechtfertigt.
Ich wünsche allen Arons ein langes Leben, viele Erfolgserlebnisse und nicht so viel graue Haare, wie ich sie mit zugezogen hab'.

Matthias Siegk

Programm: Y's, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Ltd.

SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER SEGA MASTER

WONDER-BOY 2

Programm: Wonderboy in Monsterland, **System:** Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega.

Wer erinnert sich nicht an den Automaten, der unsere Markstücke kiloweise schluckte, uns von Schlangen, Wurfäxten und Steinlawinen (alp)träumen ließ? 1986 war es dann soweit: **SEGA** bescherte seiner neuen 8-Bit-Konsole eine Umsetzung von **WONDERBOY**, die die Herzen aller Spielhallenfans höher schlagen ließ. Dieses Jump-and-Run mit den vielen Extras und den niedlichen Sprites läutete das zweite Konsolenzeitalter ein - und wurde zum Glück der süchtig gewordenen Fans fortgesetzt!
Kaum hat Tom-Tom, der kleine blonde Held, seine Freundin aus den Klauen des Bösewichts befreit, tritt ein neuer Schurke auf den Plan. Miesling Meka überschwemmt das Land mit Horden von Schlangen, Skeletten, Killereulen und Pilzpatrouillen.
Kurzum: Die Lage ist ernst, und nur Wonderboy kann sein ehemals blühendes Land retten.
War Teil eins noch ein pures Jump-and-Run, gesellt sich nun ein strategischer Touch zur Geschicklichkeitshatz. Anstatt stur geradeaus verläuft der Weg auch nach oben, unten oder auch einmal über Umwege zurück. Wonderboy kann sich in Läden Waffen, Rüstung, Rat und Lebensenergie kaufen und stößt im Laufe seines Abenteuers mehrfach auf unerwartete Hilfe. Durch finstere Wälder, scheintote Städte und gruselige Grotten hindurch muß Tom-Tom sich schlagen, um nach elf Zwischenmonstern Weka zu beseitigen. Die sauber scrollende Landschaft wird wieder von der Seite gezeigt, nur in Läden wird auf Frontalsicht umgeschaltet.
Die Musikstücke düdeln flott vor sich hin, wenn sie auch nicht den Kultstatus ihrer "Kollegen" aus dem ersten Teil erreichen.
Obwohl die 16-bit-Konsolen heute ganz andere Grafikstandards gesetzt haben, macht es immer noch einen Heidenspaß, mit Tom-Tom in die Welt zu ziehen.
Nur für die Abgebrühtesten dürfte es ein Leichtes sein, aus Monsterland wieder Wonderland werden zu lassen!

Stefan Schachler

GHOSTBUSTERS

Programm: Ghostbusters, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** EC Electronics, München.

Mit der Mega-Umsetzung der beliebten **GHOSTBUSTERS** versucht **ACTIVISION** zur Zeit, den Beinahe-Flop der Master-System-Konvertierung vom Herbst letzten Jahres wieder auszubügeln. Dabei wurde der veraltete Spielablauf völlig umgekrempelt sowie Grafik und Sound standesgemäß aufgewertet. Als Mega-Besitzer kann man ja einiges verlangen...

Aber keine Angst, GHOSTBUSTERS bietet eine ganze Menge fürs liebe Geld. Noch immer schreit die Bevölkerung nach tatkräftigen Geisterjägern, denn Halbwesen aus der Schattenwelt machen die ganze Stadt unsicher. Und ebenso sehr sind auch die Geisterjäger nicht müde geworden, zahlreiche Häuser nach Gespenstern zu durchwühlen, um mit deren Beseitigung "Kohle" zu machen. Die Mega-Version von GHOSTBUSTERS fördert dabei den Spielablauf eines klassischen Action-Adventures wieder zutage: Venkman und Co. müssen ein scheinbar riesiges Gebäude durchlaufen und sich dabei mit vielen Hilfs-Geistern herumschlagen, ehe es zum Grande Finale kommt. Die Endgegner erweisen sich hier als recht harte Nüsse, die aber mit einiger Anstrengung zu knacken sind. Zwischendurch gibt's neben den erwähnten Hilfs-Geistern auch die vom Film bekannten "Schleimer", die mit dem "nichtlizensierten Nuklearbeschleuniger" gefangen und in die bereitstehende Falle gebannt werden müssen. Ganz wie in alten Zeiten hat man auch beim 90er-Remix die Möglichkeit, in den Shops bessere Waffen und anständige Ausrüstung zu kaufen. Ansonsten gibt's nicht mehr viel Gemeinsamkeiten mit dem "Vorgänger". Mehr Action, mehr Jump-and-Run.

Die GHOSTBUSTERS im neuen Gewand

Die GHOSTBUSTERS haben dadurch an Reiz gewonnen. Der abwechslungsreiche Spielablauf wird von einer comicartigen grafischen Aufmachung ergänzt, die sich nicht verstecken muß. Zu vielen kleinen Gags kommt noch ein unterhaltender Sound hinzu. GHOSTBUSTERS ist in jedem Falle eine Empfehlung wert. Hitverdächtig!

Peter Braun

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

PHELIOS

Programm: Phelios, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Namcot, **Muster von:** EC Electronics, München.

"NEXT. NEXT." schreit nicht nur Alex Harvey im gleichnamigen Song, sondern allem Anschein nach auch die Sega-Mega-User, wenn sie wieder neue Ballerspiele verlangen. Diesem Zwang sieht sich auch **NAMCOT** ausgesetzt und veröffentlicht daher zu deren "Entlastung" **PHELIOS**, eine gut abgehangene Mischung aus *Gunhed* und *Dragon Spirit*.

Viel Bewährtes wurde auch bei PHELIOS übernommen. Der abgedroschenen Story nach ist ein Mädel gekidnappt worden, das es logischerweise zu befreien gilt. Dies kann natürlich nur ein muskelgestählter und schwerbewaffneter Held, der sich auf seiner Pegasus-Reitmaschine sogleich auf den Weg macht. Neben Ruhm und Ehre erwarten ihn in einer guten Handvoll Level auch jede Menge Fiesniks und andere Fabelwesen aus der Sagenwelt. Um sich gegen die Schergen des Unheils erfolgreich "durchsetzen" zu können, kann die anfangs noch etwas mickrige Wumme im Laufe des Spiels aufgerüstet werden. In regelmäßigen Abständen tauchen insgesamt sechs verschiedene Extras auf. Neben dem Joystick-weichklopfenden Einzelschuß kann auch ein besonders durchschlagender Spezialschuß a la *R-Type* benutzt werden. Dazu muß man nur bei gedrücktem Fire-Button die Wumme "aufladen", bevor man sie abfeuert. Das geht recht schnell, kann aber manchmal zu lange dauern. Dann ist Schwitzen angesagt, denn die Gegner machen es zumindest dem Anfänger nicht ganz leicht. Hinzu kommt die gelegentliche Richtungsänderung des Scrollings, die das grafikverwöhnte Spielerauge entzückt. A propos: Grafik und Sound zeugen von solider japanischer Handarbeit, lassen aber einen gewissen Pfiff vermissen. Sicher sieht das Game sehr gut aus, aber der Mega-Drive-Standard liegt schon sehr hoch. Der Spielablauf ist ebenso "standardmäßig" aufgearbeitet und bietet weder herausragende Höhen noch Tiefen. Ein Fehlkauf ist PHELIOS nicht - anschauen aber schadet nichts.

Nichts Neues bei PHELIOS

Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Programm: Alex Kidd in Shinobi World **System:** Sega-Master-System **empf. VK-Preis:** 89 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin.

Lange war es still um ihn; Alex Kidd, der niedliche Monchichi (O-Ton Regina), kämpft diesmal gegen einen Entführer. Der Dunkle Ninja hat sein Herzblatt geraubt und Alex seine Schergen in den Weg gestellt. Vier lange Level (mit je drei Abschnitten) hindurch muß der Kleine sich diverser Attentäter erwehren und dabei in bester Jump and Run-Manier Extras ergattern.

Alex' seitlich scrollendes Abenteuer beginnt mit gemäßigtem Schwierigkeitsgrad, später wird's recht happig. Bunt maskierte Ninjas, Scharfschützen und Säbelschwinger lauern Alex auf. Der kann die Welt ohne Zeitdruck erforschen und notfalls zurücklaufen. Drei Leben und zwei Continues hat Alex. Herzchen erhöhen seine Energie, Feindberührung mindert sie. Das Spiel beginnt in einer Bürostadt, von der aus sich Alex auf die Insel des Bösewichts vorarbeiten muß. Der Held ist gut animiert und steuert sich angenehm. Sehr großzügig geriet die Schußabfrage: Oft muß man Alex gar nicht so genau steuern, um einen Feind abzuschießen. Die Sprungübungen erfordern da schon mehr Präzision. Obwohl Hüpffreunde auf ihre Kosten kommen werden, gibt es doch ein paar trübe Flecken. Es fehlt eine unmittelbare Punkte- oder Extra-Anzeige. Erst nach jedem Abschnitt oder -leben erfährt man seinen Score. Die Melodien sind fast lieblos geraten, der "Shinobi"-Einschlag hauchzart. Der ganze Ablauf ist zwar flott, aber unterkühlt - ALEX 4 ist ordentlich, aber nicht mitreißend wie z.B. das Urspiel. Es fehlt der letzte Pfiff.

Alex diesmal 'fernöstlich'...

Eva Hoogh

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

BAYOU BILLY

Programm: The Adventures of Bayou Billy, **System:** Nintendo Entertainment System (NTSC-Version getestet), **empf. Verk.-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Komami, Frankfurt, **Besonderheit:** nur Ein-Spieler-Option.

New Orleans, Bourbon Street - eine bekannte Adresse in den USA. Ebenso klischeehaft wie der Broadway in New York, L.A's Sunset Strip oder die Oxford Street in London. So suchten sich die kleinen, fleißigen Asiaten von **KONAMI** mal was "anderes" aus, ohne jedoch mit diesem "Karateka Jones" was Vernünftiges auf die Beine gestellt zu haben.

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY ist ein Neun-Level-Simpel-Action-Programm, dessen Vorbild sicherlich INDIANA JONES gewesen sein durfte. Zur Story ist eigentlich nur recht wenig zu sagen. Weniger "sprachlos" ist dagegen die Anleitung zu diesem Game: Als verkappter Harrison Ford begebt Ihr Euch in die Sümpfe. Dort warten auf Billy einige Schurken, die karatemäßig zusammengetreten werden möchten. Da sich diese im allgemeinen auch wehren, um genauer zu sein: angreifen, so schaue man sich bitte seine Leuchtreklame an. Hier wird deutlich, wie viel Energie man im Zweikampfe besitzt. Irgendwann kommt Ihr dann zu einem viel besseren Sumpf. Dort halten sich Krokodile auf, die sich schon aufs zweite Früstück freuen. Danach wieder ein bißchen Knüppellei, Treterei und Peitscherei. Ganz zum Ende des Games befindet man sich in besagter Bourbon St, New Orleans. Der Big Boss wird auseinandergenommen, das hübsche Girlie Annabelle befreit. Wie man sieht, eine ganz besondere Story, die dem Spiel-Designer erst nach Jahren harter Denkarbeit zugeflogen ist.

Bayou Billy 1:0 für Harrison!

BAYOU BILLY (die Abenteuer desselben) ist ein Game, das ich nicht mag. Rund 90 Mark soll ich hinlegen für ein Stückchen graues Plaste & Elaste mit 'nem bißchen Drähtlein drin? Wo ich doch von einem neuen Game nun wirklich bald mal etwas Originelleres erwarte. Nun gut, einige "alte" Modelle auf Neu getrimmt gefielen mir ob der Schnellig- und Kniffligkeit (Beispiel *Gunhed*). Beim BAYOU BILLY hingegen hat man - wie so oft - altbewährten Kram (einschließlich Technik) zusammengepappt und ist auch noch der irrigen Annahme, das Zeug verkaufen zu können. Nee, Jungs und Mädels - so darf's nicht weitergehen. Bei "Jugend trainiert für Olympia" hätte das NES-Produkt nicht einmal die Chance, die Qualifikantenrunde zu erreichen. Eine echte Wildcard der Lucky Loser (Tennissprache). Der BILLY ist wie eine Ballonfahrt ohne Heißluft - da hebt keiner ab!

Manfred Kleimann

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielablauf	**4**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**1**

Programm: Super Star Soldier, **System:** PC Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, **Muster von:** EC-Electronics, München.

SUPERSTAR SOLDIER

Ist er's? Oder ist er's nicht? Zumindest deutet alles darauf hin, daß **SUPER STAR SOLDIER** der mehr oder weniger offizielle Nachfolger zum Baller-Mega-Hit *Gunhed* ist. Gewisse Ähnlichkeiten sind einfach unverkennbar. Den Spielern kann's nur recht sein.
Alles ist noch genauso wunderbar wie bei *Gunhed*. Das vertikale Scrolling ist ebenso geblieben wie die schönen fiesen Level. Klar, daß die Grafik verändert und ein wenig verbessert wurde. Auch die Gegner haben jetzt andere Angriffsvarianten drauf und sind wieder brandgefährlich. Um sie nicht gleich wiederzuerkennenen, kommen sie im neuen Outfit daher.
Und nicht nur das. Selbst eingefleischte *Gunhed*-Experten kommen bei den teilweise hohen Geschwindigkeiten von SUPER STAR SOLDIER noch ins Schwitzen.
Zur "Entschädigung" wurden die bewährten Waffenfeatures mit übernommen.

Gunhed, die Zweite!

Es gibt wieder vier Grundwaffen, die durch das Überfliegen bestimmter Symbole ausgebaut werden können. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Waffen mit weiteren Extras (Zielsuchraketen etc.) zu ergänzen. Doch selbst ein optimal ausgestattetes Raumschiff hat's nach den fiesen Leveln gegen die mächtigen Endgegner noch schwer. Aber das ist keine große Motivationsbremse, denn bei SUPER STAR SOLDIER schmeißt niemand so schnell den Joystick hin. Das Spiel ist einfach zu handhaben, rasant (bis auf Level vier), gut durchdacht und bietet viel Action fürs Geld.
Minimalen Punktabzug gibt's allerdings für die Grafik, die sich "durchwachsen" präsentiert: mehr Höhen und Tiefen als einheitlich hohes Niveau. Dafür bieten zwei Zeitspiel-Optionen spielerische Abwechslung.
Insgesamt gesehen kommt SUPER STAR SOLDIER nicht ganz an *Gunhed* heran, ist aber ein würdiger und kaufenswerter Nachfolger.

Peter Braun

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Programm: Image Fight, **System :** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Irem. Japan, **Muster von:** EC Electronics, München.

-IMAGE FIGHT-

Lange war's angekündigt - immer wieder wurde der Veröffentlichungstermin verschoben. Jetzt endlich ist es da! Die Rede ist von **IMAGE FIGHT**, dem "eigentlichen" Nachfolger von *R-Type*. IMAGE FIGHT kam nämlich (in der Spielhölle) lange vor *R-Type II* auf dem Markt. Hersteller **IREM** machte mit IMAGE FIGHT seinem "IMAGE" nicht nur in der Spielo alle Ehre. Die soeben eingetroffene PC-Engine-Umsetzung wurde direkt von IREM programmiert. Satte sechs Megabit umfaßt die HuCard, auf der sich dieses echt abgefahrene Shoot-'em-up befindet. IMAGE FIGHT glänzte in der Spielhalle durch fantastische technische Ausführung und hervorragendes Spieldesign. Glücklicherweise hat IREM alle Features der Spielhallenversion übernommen,

Bei Image Fight geht's zur Sache

auch wenn an einigen Stellen die Hardware der PC-Engine so stark ins Schwitzen kommt, daß ein leichtes Ruckeln einsetzt. Über dieses Manko wird aber jeder Freak hinwegsehen können, er wird dafür schließlich ausreichend belohnt. Oder wie soll ich man es nennen, wenn tonnenweise Sprites über den Screen sausen und man vor lauter Aliens kaum noch die vertikal scrollende Landschaft sieht. Darüber hin aus verfügt des Spielers Raumschiff über ein ausgeklügeltes Waffensystem, das durch das (übliche) Aufsammeln von bestimmten Symbolen erweitert werden kann.
Der Clou von IMAGE FIGHT: In jedem Level müssen mindestens 90 Prozent der Gegner gen Himmel geschickt werden. Erreicht man die vorgebene Prozentzahl nicht, geht's ab in den hammerharten Straflevel, der praktisch unschaffbar ist - zumindest im schwierigsten Mode. IREM spendierte der Engine-Umsetzung glücklicherweise verschiedene Schwierigkeitsstufen. Von uns erreichte bisher allerdings noch keiner den sechsten Level. Ob und wieviele Level hiernach folgen, kann ich deshalb nicht sagen - doch auch wenn IMAGE FIGHT nur fünf Level enthalten würde: Ich würd's mir kaufen...

Torsten Oppermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

XEVIOUS

Programm: Xevious, **System:** PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan

Ein 1982er-Riesenhit, absoluter Über-Renner und Ziehvater unzähliger Nachfolger, zu denen auch Super-Games wie *Gunhed* und *Xenon II* gehören, ist **XEVIOUS** von den alteingesesenen **NAMCO**-Leuten. XEVIOUS ist nun für die kleine 'Wundermaschine' zu haben, und ich kann feststellen, daß es nun endlich eine Umsetzung dieses Spiels gibt, die sich nicht zu verstecken braucht.

Auf dem Modul befinden sich zwei Versionen - zum einen die 1:1 übernommene Originalfassung und zum anderen die erschwerte und erweiterte 'Fardraut'-Fassung, die 'romanmäßig' aufgebaut ist, d.h. daß nach jedem Level eine kurze Einspielung mit ein bißchen Grafik und leicht verständlichem, japanischen Text erfolgt.

Ein weiteres Plus des 'Fardraut'-XEVIOUS ist der wirklich verschärfte Sound mit knallenden Digi-Drums und abgefahrenen Läufen. Zusammen mit den verschiedensten Erweiterungen (Waffenaufrüstung, neue Gegner etc.) hat man dem Game einen neuen Glanz verliehen.

Acht Jahre Warten auf XEVIOUS

Aber wovon spreche ich überhaupt?

Erwähntes Spiel war das erste vertikal scrollende Ballerspiel, bei dem man über eine Landschaft flog. Eine ganz besondere Spezialität des Automaten (und auch der PC-Engine-Version), nämlich der sich nach dem Geschick des Spielers einpendelnde Schwierigkeitsgrad, ist heute eigentlich nirgends mehr zu finden und dürfte somit in diesem Genre als einzigartig bezeichnet werden.

Freilich darf man keine Wunderdinge erwarten. Es gibt keine Kristall- oder Blasenlevels, keine bildschirmfüllenden Explosionen, keine Funkel-Laser, keine superanimierten Glitschmonster undsoweiter undsofort.

Dafür bekommt man eben handfeste Action, die sich gewaschen hat; und eine Hand wäscht schließlich die andere, wenn Sie verstehen, was ich meine - knick knack.

uli

Grafik:	8
Sound:	9
Spielablauf:	8
Motivation:	10
Preis/Leistung:	8-9

THUNDERFORCE III

Programm: Thunderforce III, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Tecno Soft

Offenbar ganz locker aus dem Ärmel schüttelten **TECNO SOFTs** Programmierer den Nachfolger ihres letztjährigen Baller-Hits *Thunderforce II*. Mit **THUNDERFORCE III** setzt das japanische Softwarehaus nun noch mal "einen drauf" - und damit gleichzeitig auch neue Maßstäbe bei den Actiongames. Gegenüber *Thunderforce II* hat sich einiges geändert. Der Spielablauf präsentiert sich nun leicht abgeändert und "vereinfacht". Die technische Umsetzung ist hier noch besser und aufwendiger als beim Vorgänger. Die Handlung der Weltraumschlacht wurde diesmal auf ein größtenteils horizontales Scrolling reduziert, was der Sache natürlich keinen Abbruch tut. Dazu kommen jede Menge Einlagen und Überraschungen aus der Programmierkiste, da tatsächlich nämlich in acht Richtungen gescrollt wird. Die Richtung wechselt immer dann, wenn man nicht darauf vorbereitet ist. Daher kommen auch die zahlreichen Gegner aus allen möglichen Richtungen in den Screen eingeflogen. Für diesen Fall gibt's wie in allen Ballerspielen auch hier verschiedene Waffensysteme, die durch aufgesammelte Symbole verstärkt und ausgebaut werden können. Per Tastendruck wird auf das gewünschte System umgeschaltet. Zur eigenen "Sicherheit" läßt sich das Raumschiff nicht nur hervorragend manövrieren - auch die Geschwindigkeit ist einstellbar. Die wirklich extrafiesen Endgegner warten auch bei THUNDERFORCE III am Ende eines jeden Level mit einigen gemeinen Tricks auf den mutigen und bis hierher vorangeschrittenen Spieler. Damit das Spielen nicht zu einfach wird und schon nach kurzer Zeit die Motivation nachläßt, hat man den Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt. Ähnlich wie bei *Gunhed* läßt sich dieser aber nochmals heraufsetzen. Der Platz reicht hier wirklich nicht aus, um THUNDERFORCE III ausreichend zu beschreiben. Nur soviel: Die beste Grafik aller Mega-Drive-Spiele, Super-Sound, Wahnsinns-Action und Langzeit-Motivation - siehe Bewertung.

"Mega" - stark: THUNDERFORCE III

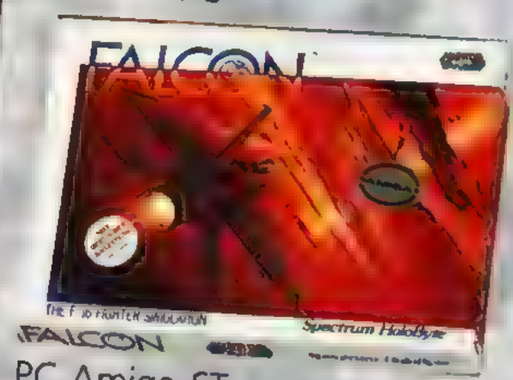
Peter Braun

Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	11

Unter einem Dach ...

Amiga, ST, C64, CPC, PC

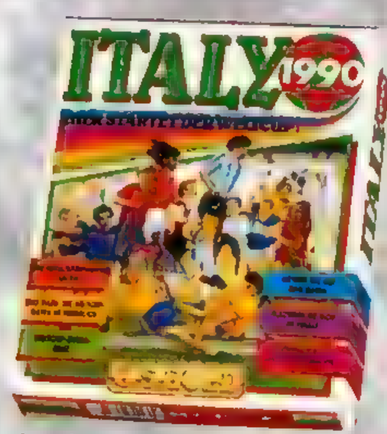
Amiga, ST, PC in Vorb.



PC, Amiga, ST

Amiga, PC, ST in Vorb.

Amiga



Amiga, C64, ST

Amiga, ST, PC in Vorb.

Amiga, PC, C64, ST in Vorb.

PC, Amiga u. ST in Vorb.

... hervorragende Computerspiele von internationalen Software-Häusern wie Cinemaware, Accolade, U.S. Gold, Thalion, Activision, Spectrum Holobyte, Millenium, Palace Software, Empire, Titus, Gremlin, Hewson, Software 2000, Magic Bytes, FTL, Image Works, Sierra-On-Line, System 3, Psygnosis, Core Design, Addictive ... (weitere nicht ausgeschlossen).

Das relevante Programm

FILM-UMSETZUNGEN

Von Matthias Siegk

Foto: Coyright 1989 by Lucasfilm, LTD.

Der große Deal mit den kleinen Sprites

Harrison-Ford-Sprites, Michael-Jackson-Pixels, ein versofteter "Airwolf" Jean-Michael Vincent, steuerbare 007-Agenten zu Hauf, ja selbst Sylvia Kristels fleischig-flauschige Kinonummer Emmanuelle liefert den Stoff für maßgerechte Nacktsprites in Coktel Visions gleichnamigem Adventure. So mancher Film, der einmal die Kinokassen klingeln ließ, wird unverwechselbarer Inhalt eines Computerspiels. Ganz klar: Was den Filmmagnaten recht ist, kann den Software-Häusern nicht teuer genug sein. Lizenzverträge beweisen das immer wieder. Matthias Siegk hat sich die "Straßenfeger" - sofern man seit Francis Durbridges 'Halstuch' Mitte der 60er Jahre überhaupt noch davon reden kann - an Land gezogen, um etwas mehr über die Heldensprites und deren Ursprung in Erfahrung zu bringen.

LEINWANDSTARS - EIN LEBEN

Es ist beinahe der gewohnte Gang der Dinge, und dennoch bin ich immer wieder erstaunt: Da gibt es Heldenfiguren, VIPs oder Stars, denen vom Showbiss eine unverwechselbare Rolle auf den Leib geschrieben wird. Leute, von denen man spricht, die jeder kennt, die tagtäglich (Yellow-Press-) Geschichte und Geschichten machen und von denen sicherlich niemand je an einer Profilneurose zu leiden hat. Leute wie du und ich sozusagen, Medienreisende, Pausenclowns. Hatten sie früher, als die Bilder anfingen, laufen zu lernen, neben der Leinwand die Möglichkeit, sich in Rundfunk, TV-Spielfilmen oder gar fortgesetzten Serien, Romanen oder bei der öffentlichen, allgegenwärtigen Presse unentbehrlich zu machen, gibt es in den letzten Jahren ein Reiseziel mehr in der unendlichen Medienweite: den Computer.,

Für Software-Firmen sind Umsetzungen erfolgreicher Romane oder Filme ein gefundenes Fressen, ein finanzieller Segen, für

Kinostreifen: 2. Höhenflug?

die Darsteller bedeutet die Versoftung der eigenen Person wohl nicht mehr als ein -wenn überhaupt - geringes Zubrot zur be-

scheidenen Gage und die Steigerung der Popularität bei einer (meist) recht jungen Zielgruppe.
Jetzt wissen wir also, warum 'Moonwalker' Michael Jackson sich hinter schwarzverspiegelten Scheiben verbirgt, warum er seinen Affen viel lieber mag als die menschliche Gattung - denn der läßt ihn wenigstens in Ruhe, bei all dem Medienstreß. Was Graham Chapman alias 'Arthur Dent', auch bekannt aus diversen Monty-Python-Streifen, gegen das 'Hitchhiker'-Syndrom zu tun pflegt, wissen wir nicht, doch die Story 'Hitchhikers Guide to the Galaxy' steht Pate für so manche Querbeet-Tour durchs große Medien-Labyrinth: Am Anfang war das Buch, und was als Paperback gut läuft, könnte auch über den Äther Furore machen. Dem Hörspiel über öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten folgte sehr schnell die Vertonung für die

Interesse am Trickfilm wächst

eigenen vier Wände - auf Platte, versteht sich. Doch damit nicht genug, Arthur Dent und Konsorten - und jetzt kommt Graham Chapman mit ins Spiel -tummeln sich inzwischen schon jahrelang erfolgreich in den Studios verschiedenster Fernsehanstalten, und das Software-Label 'Infocom' verarbeitete die Story vor wenigen Jahren zum gleichnamigen Computerspiel.

Bleibt eigentlich nur noch die Frage nach der Zeit, bis Arthur Dent über die großen Kinoleinwände der Welt spaziert.

Die Gleiche Entwicklung zeichnet sich in der Comic- und Trickfilmwelt ab. 'Charly -Alle Hunde kommen in den Himmel' war vor drei Monaten jüngster Kinoerfolg der 'Goldcrest & Sullivan Bluth Ltd.', inzwischen gibt's gleichnamigen Titel auf Disk von dem US-Label 'Polarware'. 'All Dogs go to Heaven' wird aller Wahrscheinlichkeit - man werfe einen vorsichtigen Blick in die August/September-Ausgabe der ASM - wesentlich weniger mit Erfolg gekrönt sein als die Kinovorlage: Ein Flop? Ein ähnliches Schicksal wiederfuhr kürzlich 'Cocktel Vision', nachdem man 'Oliver & Co.' mit bravouröser Grafik, aber kaum erkennbarem Spielablauf präsentierte.
Diese Erfahrung ist keineswegs neuer Art. Schon so manches Softwarehaus hat es geschafft, mit hastigen Umsetzungen von der Leinwand auf den Screen eine Bauchlandung zu machen: 'Space Ace' und 'Dragon's Lair' von 'Redysoft', 'Asterix', 'Lucky Luke' und 'Das Dschungelbuch' von 'Cocktel Vision' oder 'Tom & Jerry' von 'Magic Bytes'.
Einen Hauch besser schnitten seinerzeit 'Snoopy' und 'Garfield' aus dem Hause 'The Edge', sowie der 'Roger-Rabbit-Verschnitt' der Franzosen 'Cocktel Vision' ab. Die meisten Produkte dieser Art bestechen in der Tat durch exzellente Grafiken, die jedoch mangels Handlungsmöglichkeit dieser Spielinhalte und schlapper Motivationsgabe in der Gesamtqualifikation unter den Tisch gekehrt werden müssen.

Schlecht oder mangelhaft umgesetzte "Straßenfeger" findet man allerdings nicht nur in der Trickfilmkiste:
Erinnere ich mich an George Lucas' Fantasy-Produktion 'Willow', fällt mir ein hervorragender Film, aber ein nur sehr mäßiges Game ein.
Zweifelsohne auch hier Supergrafiken, doch für ein Actiongame bot das 16-Bit-Märchen einfach zu wenig.
Ein wenig mehr Muße und eventuell eine Adventure-Konzeption, und schon hätte über dem Testbericht in der März-ASM des letzten Jahres ein Hitstern prangen können. Anders dagegen 'The three Stooges' aus dem Hause 'Cinemaware':
Die Story um die drei Komiker hat was, wie schon im Film. Die witzige Handlung und das gute Gameplay brachten dem deutschen Distributor 'Ariolasoft' seinerzeit gefüllte Kassen.
Auf den folgenden Seiten möchten wir jedoch nicht nur an Negativem herumnörgeln, sondern Euch zum einen eine umfassende Übersicht über die vielen Games geben, die einem Kinofilm entsprungen sind, zum anderen eine kleine Auswahl der schönsten Filmumsetzungen präsentieren...

AUF RATEN

Foto: Copyright 1989 by Goldcrest & Sullivan Bluth, LTD.

Martys Vergangenheitsbewältigung oder: Trip mit fatalen Folgen

Die Reise durch die Zeit ist für Filmemacher und Romanautoren immer wieder ein beliebter Aufhänger für die schier endlos scheinende Phantasie. 'BACK TO THE FUTURE' gehört dazu. Auf der Leinwand geht Robert Zemeckis und Bob Gales Zeit-Story um Marty McFly (Michael J. Fox), 'Doc' Emmette Brown (Christopher Lloyd) und ihren DeLorean zur Zeit in die dritte Runde. Wie gewohnt übernahm auch für den dritten Teil das bewährte Produzententrio Steven Spielberg, Cathleen Kennedy und Frank Marshall die ausführende Produktion. Das MIRRORSOFT-Label IMAGE WORKS hat währenddessen Teil zwei versoftet. Testmuster gibt's noch keine, aber eine 'Pre-Production-Disc' konnten wir den Briten schon mal abluchsen.

Im Gegensatz zum ersten Teil, im Jahre 1986 versoftet, bietet **IMAGE WORKS** mit der brandneuen Fassung schon ein echtes Stück Zeitreise. Ein komplettes Urteil können wir uns von **BACK TO THE FUTURE II** leider noch nicht erlauben, da das Label bis Redaktionsschluß noch keinerlei Test-Demo in die Runde streuen konnte (es gibt noch keines!). Hier also nun unsere Erfahrungen mit der Pre-Production-Disk für den Atari ST:

In fünf Szenen könnt Ihr die Zeitreise des Protagonisten Marty nachempfinden. Zunächst verschlägt es Euch mit dem DeLorean ein viertel Jahrhundert nach vorn. Hill Valley, 2015: Marty und die Hovercraft. Das neue Jahrtausend hat sich (nun endlich) die Hovercraft voll und ganz zunutze gemacht, so daß selbst Skateboards locker flockig auf alles, was einst 'Räder' hieß, großzügig verzichten können. Auf eben solchem Hoverboard steht der gute alte Marty. In schweißtreibender Manier versucht er (Ihr), mit schwebendem Brette vor Griffs Bande zu flüchten. Das ist nicht einfach, da zum einen innerhalb der kommenden 25 Jahre die Verkehrsdichte in den Städten nicht weniger geworden zu sein scheint, zum anderen Griffs Bandenmitglieder dem Marty rempelnd und schlagend zuzusetzen versuchen. Während der großen Hatz solltet Ihr Euch dennoch die Zeit lassen, Energiesymbole, Coladosen und hie und da auftauchende Buchstaben einzuverleiben...

Schon im ersten Akt wird deutlich, daß BACK TO THE FUTURE II mit anspruchsvoller Grafik aufwartet, die sich sowohl im Detail (Figuren/Gegenstände/Kulisse) als auch bei relativ ruhig scrollenden 'Mega'-Sprites bemerkbar macht. Damit nicht genug, auch soundmäßig hat man sich hörbar Mühe gegeben.

'Am Ende eines langen Tages Skate' gelangt Ihr, wie könnt' es anders sein, in das nächsthöhere Level: Jennys Haus, Vogelperspektive. Das Gebäude hat so manche Tür, wie jedes Gebäude eben. Eure Aufgabe: per Cursor könnt Ihr Jenny Tür und Tor öffnen. Am Besten macht Ihr das so geschickt, daß die Arme nicht mit dem im Haus befindlichen Drohnen schwarm in Berührung kommt und auf dem schnellsten Weg ihre Behausung verlassen kann. Trip drei versetzt Euch noch nichtmal mehr in die Gegenwart: 1985. Die Straßen von Hill Valley werden von unangenehmen Zeitgenossen balagert. Viel Arbeit für Marty und 'Doc'. Erholsamer ist da schon der folgende Level: ein Schiebepuzzle. Eine saubere Grafik zeigt Marty 1955. Als Bandleader spielt er gerade 'Johnny B. Good' an. Die Grafik ist in 20 Quadrate aufgeteilt, die nach kurzer Zeit völlig durcheinander geraten. Schiebt Euch einen, bis das Bild wieder steht. Der letzte Level erinnert sehr an den ersten. Marty steigt in Hill Valley erneut auf sein Hoverboard...

BACK TO THE FUTURE II läßt hoffen, zu einer der wenigen hübschen Filmumsetzungen des Jahres 1990 zu werden. Mit einer Vielfalt an Szenen, einer Mischung aus Action und logischem Denken sowie der gewissen Anlehnung an die Filmgeschichte mit filmischen Sounds deckt IMAGE WORKS ab demnächst die hauptsächliche Rechnerpalette ab: Amiga, ST, IBM und Kompatible, C 64/128, Spectrum und Amstrad CPC. Testbericht folgt nach Testmuster.

mats.

Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

PC-ENGINE

PC-Engine RGB +1 Spiel *	349,-
CD-Rom	649,-
Joyboard Pro XE 1	129,-
Competition pro f. PC-Engine *	59,-

PC-ENGINE SOFTWARE

Hellfire *	99,-
Image Fight *	99,-
Klax *	99,-
Devil Crash *	99,-
World Beach Volleyball *	89,-
Loadrunner	89,-
Veigues *	69,-
Tiger Heli *	79,-
Splatterhouse *	99,-
Formation Soccer *	99,-
Power Legue III	99,-
Ninja Spirit *	99,-
Super Star Soldier *	89,-
Puzznic	89,-
Xevious *	69,-

SCHNÄPPCHEN

Armed F.	49,-
Be Ball *	39,-
King of Casino	39,-
Barumba *	39,-
Dragon Spirit	39,-
Mr. Heli	39,-
Rock On	39,-
Knight Rider *	39,-
Paranoia	39,-
Fantasie Zone *	29,-
Rastan Saga II *	59,-
Psycho Chaster *	49,-
Ninja Worrier	49,-
Son Son II *	59,-
R Type I *	49,-
P 47 *	59,-

CD GAMES

Carmen Sandiego	69,-
Monster Lair *	59,-
Final Zone II *	69,-
Side Arm Special	59,-
Alterede Beast *	59,-

SUPER GRAFX

Ghuls a. Ghost *	129,-

SEGA 16 BIT

Konsole Pal o. RGB *	349,-
Competition pro f. Sega 16 Bit *	59,-

SEGA 16 BIT SOFTWARE

Thunderforce III *	99,-
Golden Axe *	89,-
Rastan Saga II *	99,-
Super Monaco GP *	89,-
Batman *	99,-
Phantasie Star II (engl.) *	109,-
Cyberball *	79,-
Shitenmyo *	99,-
E Swat *	79,-
Ghostbusters *	99,-

SCHNÄPPCHEN

Super Shinobi *	79,-
Afterburner *	79,-
Soccer *	79,-
Golf *	69,-
Super Real Basketball *	69,-
Dj Boy *	69,-
Columns *	69,-
New Zealand Story *	69,-
North Ken *	69,-
Super Hang On *	69,-
Whibrush *	69,-
Sokoban *	49,-
Curse *	49,-
Tatsujin *	49,-
Darwin *	49,-

Leynos *	49,-

SNK NEO GEO

Konsole (kompl.) *	849,-
Joystick *	109,-

SNK Software

Nam 1975 *	429,-
Magican Lord *	449,-
Baseball *	429,-
Golf *	429,-
Riding Hero *	449,-
Ninja Combat *	429,-

ATARI LYNX

Grundgerät *	299,-

GAMES

Blue Lightning *	59,-
Electrocop *	59,-
California Games *	59,-
Gates of Zendocon *	59,-
Chips Challange *	59,-
Gauntlett III *	79,-
Klax *	79,-
Game Boy (dt. Version) *	169,-

Alle Spiele mit deutscher Anleitung *

Tennis *	49,-
Mario Land *	49,-
Solar Striker *	49,-
Golf *	49,-
Alleyway *	49,-
Qix *	49,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

BATMAN
- OCEAN -

Vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt. Aber: Trotz aller Bemühungen gelang es den Produzenten vom "neuen" BATMAN nicht, das Publikum zu begeistern. Der 1989 erschienene Film hatte in Michael Keaton als BATMAN einen schlappen, lagweiligen Hauptdarsteller.

Wartet mal! Hauptdarsteller? War es nicht einzig Jack Nicholson, der brillierte? Wie dem auch sei, im Vorfeld zum zweiten BATMAN-Streifen wurde ein Werberummel gestartet, der besser "inszeniert" wurde als der Film. Die Zuschauer vermißten nicht nur den guten, alten Robin, die hübschen "Ouchs", "Smacks", "Kicks" oder "Splashs", sondern auch die vom Comic her bekannte "Leichtfüßigkeit" des "Flattermanns".

Mike Keaton ließ sich mehr auf knallharte Action ein. Hieße der Film nicht BATMAN, wäre er bei den Kritikern noch stärker durchgerasselt. Zugegeben, die Special Effects sind außerordentlich gut, der Streifen selbst aber substanzlos und langweilig. Wäre da nicht der Joker (Jack Nicolson), der dem Geschehen die kräftige Maggi-Würze gibt oder den Heinz für die Steaks der Tigers, so hätte man blöd hinter den Millionen, die das Projekt verschlang, hinterhergeguckt...

Als 1966 "Batman hält die Welt in Atem" über die Leinwand flimmerte, amüsierten sich die Freunde des Comics noch köstlich. Die eingefleischten Fans, die übrigens noch bis heute auf SAT.1 die Serie verfolgen, hatten ihre Comicstars "live" vor Augen. Da gab es beispielweise neben dem Joker noch den Riddler, die Catwoman oder den Penguin...

Bruce Wayne, Multimillionär und Begründer der Wayne-Stiftung, ist tagsüber ein fauler amerikanischer Gentleman. Des nachts jedoch schlüpft er mit seinem Freund Robin in die Kutte und sorgt dafür, daß die kriminellen Elemente in Gotham City keinen Schaden anrichten. Im letzten BATMAN hat er es nur mit dem Joker zu tun - und das solo.

Ein Zweikampf entflammt, nachdem Batman Jack Napier scheinbar schon besiegt hat. Dieser erleidet einen "chemikalischen" Unfall und wird zum Joker. Noch fieser, noch gemeiner. Wie gewohnt - auch hier ein Happyend. Nach vielerlei Jagdszenen im britischen Aufnahmestudio gelingt es unserem bemantelten Flattermann, Joker zu besiegen...

OCEAN hat sich des trüben Filmes angenommen, just zu dem Zeitpunkt, als die Markt- und Promotion-Strategen die gesamte Welt mit BATMAN-Artikeln überhäufte. Fast ein Dreivierteljahr vor der Premiere hielt Batman die Welt schon wieder in Atem.

Das Computerspiel BATMAN - THE MOVIE lehnt sich inhaltlich an den Filmstoff an und ist, gleich vorweg gesagt, meiner Meinung nach um einiges besser als der flimmernde Bruder. Das Spiel ist in verschiedene Sektionen aufgeteilt, die nach und nach erfolgreich durchlaufen werden müssen.

Zunächst wird Jack Napier gehetzt (der dann zum Joker wird), danach geht's mit dem Batmobil zurück nach Hause in die Bathöhle usw; usw... Die einzelnen Abschnitte sind aneinandergereihte Teile von Software-Teilchen, die wir in ähnlicher Machart schon des öfteren gesehen haben. Dennoch: Gute Grafiken und ein anständiges Gameplay machen BATMAN - THE MOVIE zu einem brauchbaren Objekt. Hinweis: OCEAN hatte sich zuvor schon mal ein paar kleine BATMAN-Häppchen (bezogen auf die Comics und den 1966 entstandenen Streifen) gegönnt. Ein Action-Adventure, namens BATMAN, sorgte 1986 für Aufsehen. Hier watschelte unser Held à la "Airball" durch Gänge und Räume, um seinen Robin zu finden und zu befreien. Bereits zwei Jahre später bekam er einen Nachfolger: BATMAN - THE CAPED CRUSADER (die PC-Fassung ist erst vor kurzem erschienen). Hier geht er wirklich einem Action-Adventure nach, sammelt Dinge, boxt seine Gegner k.o. und findet mit den richtigen Hilfsmitteln ausgestattet schließlich sein Ziel.

Dreimal BATMAN, dreimal hat er mir gefallen.

Manfred Kleimann

EMMANUELLE

- TOMAHAWK/COKTEL VISION -

Die Autorin Emmanuelle Arsan kreierte eine "Heldin" ganz besonderer Art. Da die Protagonistin EMMANUELLE heißt, läßt irgendwie darauf schließen, daß sich das Mädel vermutlich eine Autobiografie zugelegt hat. Der Hauptaspekt bei den mittlerweile sieben Verfilmungen liegt im erotischen Bereich. In den Romanen wie in den Streifen läßt sich ein ausgeprägtes Sexualverhalten erkennen, ein befreites, aufgeklärtes, selbstbewußtes Denken in dieser Richtung ohne Tabus. Dies spiegelt sich auch in dem in der Ich-Form gehaltenen Roman wider. Die erste Darstellerin der EMMANUELLE war Sylvia Kristel. Sie spielt die Gattin eines reichen französischen Botschafters in Bangkok. Ihre vornehmste Freizeitbeschäftigung ist Sex mit Männlein und Weiblein. Kurzum: Fleischeslust in jeder Form und Art. Die Resonanz nach den ersten Kino-Auftritten: Es kam zu heftigen Diskussionen über einen etwaigen Kunstanspruch, der von der Autorin und dem Regisseur erhoben wurde. Arsan meint nämlich, "Softpornos wie EMMANUELLE verfügen über einen hohen künstlerischen Wert und sind anspruchsvoll. Man denke nur an die herrlichen Bilder und die wunderbaren Landschaften."

TOMAHAWK/COKTEL VISION hat aus diesem Stoff ein Adventure (mit Action-Elementen) entworfen, das sich frei an die amorösen Abenteuer der lustvollen Lady anlehnt. Der leidenschaftliche Spieler vergnügt sich in Rio und Umgebung mit allen Frauen, die er "kriegen" kann. Durch Anklicken auf die Ladies erhält man einige Multiple-Choice-Phrasen.

Nun ist es an Euch, die Damen anzubaggern. Gelingt dies, erfolgt der Liebesakt hinter Jalousetten. Man mogelt sich als einsamer Tourist halt so durch, bekommt kleine Figurinen oder Liebestränke und muß versuchen, EMMANUELLE im Hotel aufzuspüren. Hat man mindestens 75 Prozent an erotischem Potential und das Glück EMMANUELLE fest im Griff zu haben, so steigt man mit ihr zusammen (nein, nicht ins Bett) in den Flieger nach Paris. Das Adventure ist dann gelöst. Insgesamt gesehen handelt es sich hier um ein anfangs humorvolles Klick-Abenteuer, das einige Feinheiten aufweist. Spielt man jedoch etwas länger, kann es vorkommen, daß sich Langeweile breit macht. Dennoch: Das in gutem Deutsch gehaltene Spiel ist durchaus - und nicht nur für Machos - empfehlenswert. Einziges echtes Manko: Die Fights mit den eifersüchtigen Ehemännern. Diese sind nicht nur unnötig, sondern auch schlecht steuerbar (geht über die Tastatur!). EMMANUELLE bleibt auch auf Computerebene ein umstrittenes und heißes Thema.

Manfred Kleimann

HUNT FOR RED OCTOBER

- GRANDSLAM -

Sean Connery, der Star zahlloser Erfolgsstreifen, ist im Film HUNT FOR RED OCTOBER ("Jagd auf Roter Oktober"), der diesen Herbst in den Kinos anläuft, in einer für ihn ungewöhnlichen Rolle zu sehen. Er verkörpert Marko Ramius, den Kommandanten eines neuen U-Bootes der "Roten Flotte". Der gebürtige Litauer Ramius hat nach dem Tod seiner Frau nur noch einen Gedanken: Rache an dem System, das durch Schlamperei seine Frau getötet hat! Zu just diesem Zweck entführt er zusammen mit seinen ihm treu ergebenen Offizieren das U-Boot "Roter Oktober" - ohne Wissen der Besatzung, die das Ganze für eine Übung hält! Dieses U-Boot ist mit einer Reihe neuer Technologien ausgestattet, die es zu einem sehr brisanten Objekt machen. Unter anderem hat es einen "Tunnel-Antrieb", der es fast geräuschlos durchs Wasser gleiten läßt, sowie 26 SSN-20-Seahawk Raketen an Bord.

Die Amerikaner erfahren von dieser Aktion und wollen das Boot um jeden Preis in die Hände bekommen. Doch die sowjetische Flotte schläft nicht, und so entwickelt sich eine gigantische Treibjagd, bei der schließlich sogar die Flotten von NATO und Warschauer Pakt aufeinandertreffen.

Bedeutet das den dritten Weltkrieg? Wer wird gewinnen? Oder wird Marko Ramius in diesem Spiel der einzige Verlierer sein? Fragen, die Millionen Leser des Bestseller-Buches von Tom Clancy gefesselt haben! Im gleichnamigen Spiel HUNT FOR RED OCTOBER von GRANDSLAM (früher "Argus Press") schlüpft man in die Rolle des Marko Ramius und muß versuchen, das U-Boot sicher in einem amerikanischen Hafen zu bringen. Es handelt sich hierbei um ein durchschnittlich bis gutes Strategie-Spiel, das grafisch nicht so besonders ist, dafür aber eine kleine Besonderheit enthält: Verschiedene Lösungswege.

Zwar ist es auch möglich, das Spielziel auf kriegerische Weise zu erreichen, die Chancen dafür stehen aber eher schlecht. Der bessere Weg ist es, sich durch die feindlichen Linien zu schleichen.

Ein Spiel also, bei dem die Art der Lösung völlig frei gestellt ist. Zwar politisch nicht mehr aktuell, aber allemal sehr interessant.

Ottfried Schmidt

Anfang der 30er Jahre in Chicago. Al Capone regiert die Stadt, vermehrt seine Macht und sein Vermögen immer wieder durch dubiose Geschäfte (Alkohol und Drogen). Morde stehen auf der Tagesordnung. Das Massaker am St. Valentins Tag sichert die Alleinherrschaft. Korrupte Polizisten gibt's zuhauf. Doch: Da ist ein kleines Department, das den Kampf gegen den scheinbar Übermächtigen aufnimmt - die "Unbestechlichen". THE UNTOUCHABLES hieß die neueste Verfilmung einer "amerikanischen Legende". Robert Stack war der erste Darsteller des furchtlosen, unermüdlichen und vor allem unbestechlichen Officers, der dem organisierten Verbrechen in Chicago den Kampf ansagte. Die fürs Fernsehen produzierte Serie lief Anfang der 60er Jahre (ARD) unter dem Titel "Die Unbestechlichen". Später dann

THE UNTOUCHABLES
- OCEAN -

wurde die Saga von Elliot Ness in den Dritten wiederholt ("Chicago 1930"). Vor zwei Jahren buddelte man in den Universal Studios diesen Stoff wieder aus, modifizierte ein wenig und schickte Kevin Costner als Elliot Ness ins Rennen. Mit von der Partie: Sean Connery (Jimmy Malone) oder Robert de Niro (Al Capone). OCEAN SOFTWARE hat sich fast filmgetreu ein Spiel zusammengebastelt, das aus sechs verschiedenen Action-Sequenzen besteht. Der geneigte Spieler kann Elliot Ness oder eine x-beliebige andere Person seines Stabes durchs Abenteuer führen. Wichtig dabei sind die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Individuen. Einige Szenen aus der Computervorlage: Hinterhof-Ballerei, Geiselbefreiung, Schießerei im Hauptbahnhof oder das Unschädlichmachen von Al Capone. Die Programmierer haben bei den UNTOUCHABLES einige altbewährte Komponenten zusammengeflickt. Das Ergebnis ist sicherlich kein ausgesprochenes Kunstwerk. Dennoch: ein zufriedenstellendes Programm. Die 8bit-Version des C-64 ist nicht übel, und natürlich kommt es auf Amiga & ST grafisch besser rüber. Aber, wem sage ich das? *Manfred Kleimann*

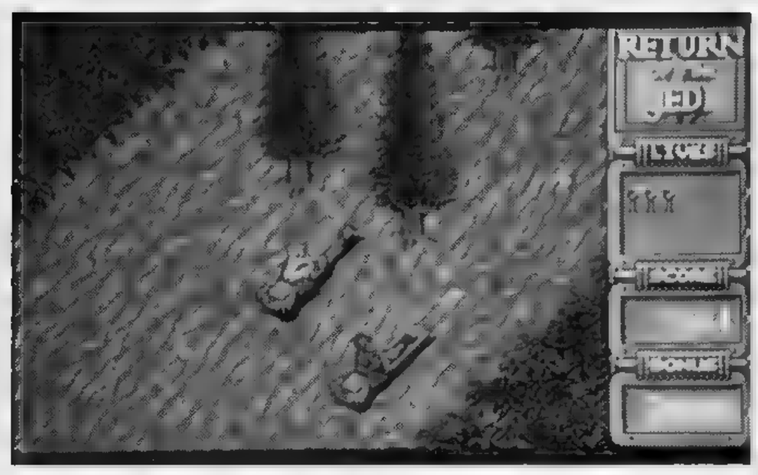
Alle zwei Jahre - und das ist alte "Ian Fleming-Tradition" - erscheint nach dessen Buchvorlagen ein neuer Bond. Der letzte in dieser Reihe, LIZENZ ZUM TÖTEN, kam vergangenes Jahr in unsere Kinos. Zeitgleich versoftete DOMARK das Spiel zum Film. Timothy Dalton hat damit erst zum zweiten Male die Rolle eine der bekanntesten Agenten-Persönlichkeiten übernommen. Die zwei obligaten Sätze "Martini, geschüttelt, nicht gerührt!" und "Mein Name ist Bond, James Bond" hat er auch schon gut drauf. Bei LIZENZ ZUM TÖTEN behaupten viele Kritiker sei man

LIZENZ ZUM TÖTEN
- DOMARK -

etwas "zu weit gegangen". Gemeint ist die ungewöhnliche Härte, die Schießwut und der zum Großteil fehlende trockene britische Humor. Obwohl Regisseur Albert Broccoli immer noch federführend ist, ist eine deutliche Steigerung an Brutalität festzustellen. Aber: Manche mögen's eben "heiß"! James Bond ist auf der Suche nach dem Drogenhändler Sanchez. Wie bei jedem Bond führen ihn seine Nachforschungen um die halbe Welt. Schließlich hat er in Cray Cay (Miami) Erfolg. Er vernichtet das unterirdische Hauptquartier der Gangster in gewohnter Manier.

DOMARK's Game hat sechs "Szenen" aus dem Film übernommen. In diesen actiongeladenen Levels muß man sich durchballern, mit dem Helicopter Mann, Maus und Gebäude zerballern, die Drogenfabrik zerstören und mit allerlei Fahr- und Fluggeräten agieren.
Auch Verfolgungsjagden sind angesagt. Schwierig hier nur: Wer die einzelnen Szenen, die in Levels aufgeteilt sind, nicht erfolgreich hinter sich bringt, kommt so schnell nicht zum Ziel. Aber: In diesem Punkt liegt natürlich auch die Würze und Spannung. Wer viel übt, bringt's dann schon zuende. LIZENZ ZUM TÖTEN verschafft "dauerhaften" Spiel-Spaß.

Manfred Kleimann



STAR WARS TRILOGY

- DOMARK -

1976, der noch junge Produzent George Lucas läutet ein neues Zeitalter der Science Fiction ein: das Zeitalter der Space-Operas. Mit KRIEG DER STERNE schafft er ein Epos, das auch in puncto Einnahmen noch heute seinesgleichen sucht.

Die Handlung - ein modernes Märchen -ist zwar einfach, die Umsetztung aber perfekt. Ein junger Mann, gespielt von dem ewigen Teenager Hollywoods, Mark Hamill, rettet eine ebenso junge Prinzessin aus den Klauen des bösen Feindes. Die Abenteuer von Luke Skywalker und Prinzessin Leia gingen in die Filmgeschichte ein. Kein Wunder, daß die Fortsetzung nicht lange auf sich warten ließ: "Das Imperium schlägt zurück". Auch dieser Film wurde ein prompter Erfolg, was den Kinobesuchern schließlich den dritten Teil bescherte: "Die Rückkehr der Jedi-Ritter", der wohl imposanteste Teil der Trilogie.

Angelockt vom Erfolg der Filme, begannen sich zwischenzeitlich auch die Softwarefirmen für das Thema zu interessieren. Im Kampf um die Lizenzen machte dann schließlich die Firma DOMARK das Rennen und versoftete den ersten Teil des Films. Im Spiel STAR WARS geht es um den Kampf gegen den Todesstern, der im Film zu den aufwendigsten Trickaufnahmen zählt, die je gedreht wurden. Um das Geschehen halbwegs "realistisch" hinzubekommen, wurden Vektorgrafiken benutzt. Das Spiel ist sehr schnell und verfügt in den meisten Versionen über Sprachausgabe, die direkt dem Film entnommen wurde. Auch im zweiten Teil THE EMPIRE STRIKES BACK wird von der Vektorgrafik Gebrauch gemacht. Hier gilt es, die angreifenden "Imperial Walkers" durch Tieffluganfriffe zu vernichten, bevor sie die Basis der Rebellen erreichen. Technisch gilt das gleiche, wie bereits beim Teil eins.

Beim dritten Teil dagegen kam man von Vektor-Konzept ab. RETURN OF THE JEDI besteht aus zwei Sequenzen, die aber an sich identisch sind.

Zuerst gilt es, das Dorf der Ewoks mit Hilfe von fliegenden, raketengetriebenen "Motorrädern" von den imperialen Sturmtruppen zu befreien. Danach fliegt man mit dem Millenium Falcon durch den neuen Todesstern, um ihn in die Luft zu jagen (den Todesstern, nicht die Falcon). Wie bereits gesagt, sind beide Sequenzen bis auf die geänderten Grafiken identisch. Das Spielfeld scrollt (ruckelt) von rechts oben nach links unten, was einen gewissen 3D-Effekt erzeugt. Insgesamt ist der dritte auch der schwächste Teil. Trotzdem, alle drei Programme zusammen sind ein absolutes Muß für alle Fans der Krieg-der-Sterne-Trilogie.

Ottfried Schmidt

ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere ***kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.***

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

GAME BOY

Das tragbare Videospiel für die Westentasche
Komplett mit Batterien und dem Superspiel "Tetris"

DM 169.-

Tennis	49.90	Quix	49.90
Nemesis	55.00	Alleyway	49.90
Super Mario Land	49.90	Wizards & Warriors *	49.90
Solar Striker	49.90	Batterieset mit Netzteil	69.00

ATARI LYNX

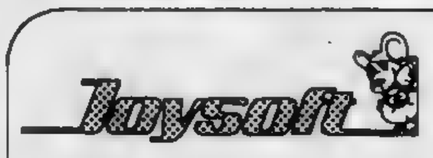
Die tragbare Luxuskonsole (Farb-LCD-Bildschirm)
Komplett mit Netzteil und "California Challenge"

DM 389.-

Blue Lightning	68.00	Gauntlet	79.00
Chips Challenge	68.00	Klax *	79.00
Electrocop	68.00	Ms. Pacman *	79.00
Gates of Zendocon	68.00		

SPIELE ZU FILMEN

Titel	Amiga	MS-DOS	Atari ST	C 64
Back to the Future II *	59.90	79.90	59.90	----
Batman	69.90	69.90	49.90	39.90
Die Hard	---	64.90	----	----
Emmanuelle	59.90	59.90	59.90	----
Heroes Compilation (enthält Licence to Kill, Running Man, Starwars und Barbarian II)	74.90	----	74.90	49.90
Indiana Jones III	69.90	79.90	69.90	----
Ivanhoe	59.90	----	49.90	----
Lizenz zum Töten	---	----	----	39.90
Running Man (nur solange Vorrat reicht)	39.90	----	29.90	29.90
The Untouchables	64.90	54.90	49.90	44.90



finden Sie in...

Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56
Unsere Schalt- und Versandzentrale

Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Unsere Filiale mit Schwerpunkt 'Anwender-Soft' weiß (fast) immer Rat

Bonn .
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45.

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.
Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden.
** = deutsche Anleitung

Deutschlands leisungsfähigsten
BLITZ-VERSAND
erreichen Sie unter der
SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

marsch der konsolen auf die metropolen

Chicago, Illinois, war vom 2. bis 5. Juni 1990 Schauplatz der x-ten Consumer Electronics Show, kurz CES genannt. ASM (Manfred Kleimann und Torsten Oppermann) nahmen sich einen Flieger und kehrten vor Ort ein, um sich über den zweitstärksten Konsolen-Markt der Welt ein brandneues Bild zu machen. Noch stärker als bei den amerikanischen Messen zuvor -in Las Vegas im Januar oder CES Chicago 1989 -wird in den Staaten deutlich, daß der "Markt der Zukunft" bereits in der Gegenwart seine Gültigkeit erlangt hat. Die japanisch/amerikanischen Hersteller präsentierten sich in bester "Spiellaune", boten ihre Neuheiten feil und stellten "rein japanische" Soft (gezeigt auf der "90 Tokyo Toy Show") in Aussicht. Die europäischen Hersteller von Homecomputer-Software wollen den Konsolentrend nicht verpassen. So war es nicht verwunderlich, daß sich fast jeder dieser "Publisher" auf die Vertretungen von NINTENDO, SEGA oder NEC stürzte. Milliarden Dollars bestimmen den Markt für die moderne elektronische Unterhaltungsindustrie, der schon sehr bald - zumindest in Deutschland (nach Aussagen wichtiger Distributoren) - auch in der "Alten Welt" Gültigkeit haben wird. Wir reden hier nicht von SONY Carman, DTP-Maschinen, Camcorder oder FTZ-losen Telefonapparaten. Die Hard-und Software-Produktion, die "personal electronics", wie es die Amerikaner nennen, ist auf dem Weg, sich ein gewaltiges Stück von der Bilanz-Sachertorte abzuschneiden. Ein wachsender Markt also in US und Japan, ein Markt, der - wie viele meinen - auf den deutschen übertragbar ist.

Weltbeste Handheld-Turboexpress

Bonk - "leibhaftig".

Nochmal Turboexpress.

Nintendo ...

... über alles !?

Vergleichende Werbung

Die Jungs aus der Hard- und Software-Branche, die sich im Nord-Flügel des gewaltigen Mc Cormick Centers trafen, schlugen kräftig zu. Kein Wunder, ist doch der Konsolenmarkt um einiges größer als das Angebot für Heimcomputer-Software. Nach Aussagen von **ACCOLADES** Pressesprecherin **Debbie Minardi** kann sich ein durchnittlich "veranlagtes" PC-Game in den Staaten bis zu 30.000mal verkaufen. Die **NINTENDO**-Titel dagegen gingen hundertmal öfter über den Ladentisch! Ist das wirklich zu glauben?

Tatsache jedoch ist, daß der Mensch in den 90er Jahren wesentlich mehr Freizeit - ob bewußt oder ungewollt - besitzt. Das hat die elektronische Unterhaltungsindustrie erkannt. So schlägt sie demzufolge auch erbarmungslos zu. Sie versetzt uns in einen multimedialen Konsumtrip, der schon längst bei der Glotze oder dem CD-Genuß nicht mehr Halt gemacht hat. Es sind die Spiele, die glamour-glitzernd uns ein neues Gefühl innerhalb unserer Freizeitabdeckung verschaffen werden. Hier steigt der Konsolen- oder Video-Spiel-Markt ein. Die Games sind "einfach zu laden"; sogar der technisch Unbegabteste wird in Sekundenschnelle Zugang zum elektronischen Spiel finden.

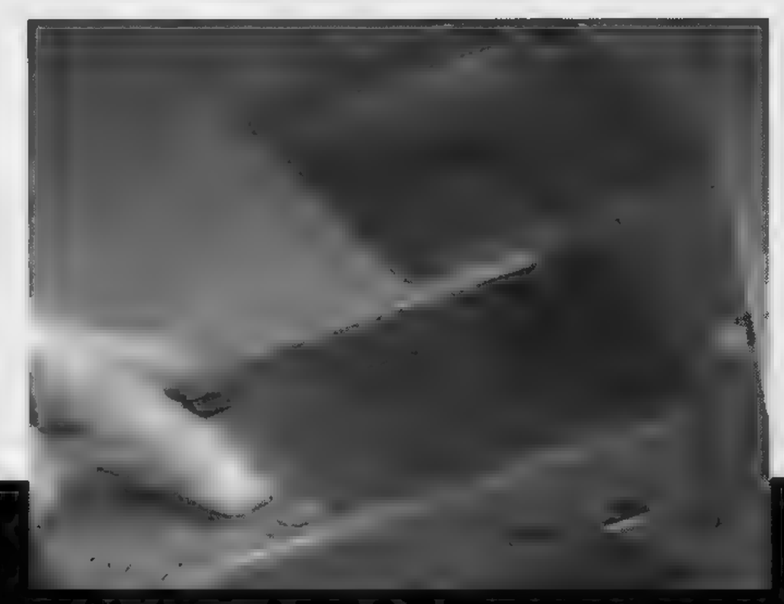
NINTENDO und **SEGA** z.B. sorgen mit Fernseh-Spots dafür, daß die *Mario Bros* oder *Afterburners* den Leuten regelrecht ins Hirn gehämmert werden. Dies soll auch in Deutschland demnächst der Fall sein. Und das glauben wir auch!

Die Konsolen und deren kleine Brüder - die Handhelds - bestimmen den Spiele-Markt. Es ist fast wie beim Fußball. Die vier Konsolen-Anbieter beherrschen "ihre" WM.

NINTENDO über alles?

Der vermeintlich übermächtige "Gastgeber" **NINTENDO** agierte aus einer gesicherten Abwehr, ist stark und verfügt über pfeilschnelle Stürmer. **SEGA** kann ebenfalls überzeugen, hat einen Diego (oder besser Buchwald?) in ihren Reihen, die 16bit **GENESIS** (bei uns: **"MEGA-DRIVE"**), und holt sich vom Transfermarkt neue Mitstreiter. Geheimfavorit **PC ENGINE** (in den Staaten **"TURBO-GRAFX-16"**) kommt nun auch endlich mit seiner Truppe nach Deutschland, ist technisch beschlagen, aber der Spielpraxis des **NEC**-Teams fehlt noch was. Und: Man kauft Spieler aus der "Ersten Liga" wie zuletzt **CINEMAWARE.** Über den Neuling, die **AMIGA-KONSOLE,** läßt sich sportlich noch nicht viel sagen. Nur eines ist sicher: "Bo knows about Amiga!". **NEO GEO** von **SNK** hingegen ist erst spät zum Einsatz gekommen, aber technisch perfekt! Näheres erfahrt Ihr von Torsten in dieser Ausgabe.

Wieder einmal war es das mächtige **NINTENDO,** das fast die Hälfte der Ausstellungsfläche im Mc Cormick North einnahm. Der Betrachter war gewarnt. Rund um das **NINTENDO**-Hauptquartier hatten sich die vielen großen und kleinen Anbieter geschart. Der "Campus" glich einem Jahrmarkt in guten, mittelalterlichen Zeiten. Stolz wurden von jenen Dinge zur Schau gestellt, die ganz und gar auf den Leib des Molochs **NINTENDO** zugeschnitten wurden. Also, im Klartext: Eine Menge neuer Titel fürs **NES** . Gleichzeitig aber hat der Aufschwung beim **GAME-BOY** begonnen: Gab es bereits 'ne Reihe von Titeln für den kleinen - immer beliebter werdenden - "Jungen", so wird es schon bald weitere Programme - und das zuhauf - geben.



Ganz ...

Die Zahlen sprechen eine eindeutige Sprache: Einen riesigen Erfolg hat das kleine Ding in den USA bereits erzielt: Etwa eine Million Stück wurden 1989 an die Leute gebracht. Bereits nach einem halben Jahr 1990 kommt man auf die stolze Verkaufszahl von 1,5 Millionen Exemplaren.

Aber auch der wohl stärkste Konkurrent **SEGA** ist darum "bemüht", die Massen zu locken und neue Lizenzaufträge zu erha-

schen. Der Gedanke, der dahintersteckt -mit vergleichender Werbung (in Deutschland nicht erlaubt), **NINTENDO** knallhart Paroli zu bieten: "**GENESIS** does what **NINTENDO** don't". Dies heißt, das **MEGADRIVE** stand ganz im Mittelpunkt der Präsentationen. In puncto Software wurde schon einiges geboten, obwohl man mit der gewaltigen Anzahl der Titel fürs **NES** natürlich noch nicht mithalten konnte.

Die User des **MASTER-SYSTEMS** wurden bei der Show weitgehend vernachlässigt; kaum echte Neuheiten waren zu sehen. Lediglich hardwaremäßig hat man sich - so glaubt man - "verbessert". Denn: Der "Nachfolger" des **MASTERS** ist geboren. In ihm schlummert der eingebaute **Alex Kidd,** wohingegen "inhaltlich" nicht allzu viel Neues in der Kiste steckt.

Pressesprecher **Steve Hanawa** gab uns zu verstehen, daß auch **SEGA** bald ein Handheld-Teil nachschieben wird. Dies soll noch zum Weihnachtsgeschäft geschehen. Warten wir's ab. Gesehen haben wir das Ding leider noch nicht. In Pressemappen allerdings hatte sich die **GAME-GEAR** (voraussichtliche Bezeichnung für das Teil) geschickt versteckt.

Im anderen Flügel des Mc Cormick-Gebäudes, nämlich im Ost-Teil, hatte sich **NEC** niedergelassen, um vielleicht in einer etwas "entnintendoisierten" Atmosphäre aufzublühen. Zwei Sensationen- gleich am ersten Tag der Ausstellung: **NEC** kommt noch in diesem Jahr mit einem Firmensitz in Frankfurt nach Deutschland! Geplant sind allerdings, nur 20.000 Exemplare des beliebten **TURBOGRAFX-16** (vermutlich nicht **PC-ENGINE**) in Europa (!) zu vertreiben.
Das hieße, daß die sogenannten "Grauimporteure" dank **NEC** noch mehr an Hardware verkaufen könnten.
Die zweite - und sicherlich größte - Sensation der CES Chicago 1990 ist die sagenhafte Handheld-Engine. **TURBO-EXPRESS** heißt das Ding in den Staaten und in Fernost. Vermutlich wird man auch in der Alten Welt auf diesen Titel zurückgreifen.

AMIGA "konsolidiert"

Am 2. Juni 1990, 18 Uhr im "410 Club" in der N. Michigan Avenue war es soweit: **COMMODORE** startete den US-Verkauf der neuen "Wunderkonsole" **COMMODORE CD-TV.** Es handelt sich hierbei um eine Kreuzung zwischen Konsole reinster und CD-Player feinster Art. **COMMODORE** verfolgt mit der Maschine ein neues Konzept, wonach CD-ROM-Games mit zusätzlicher Technologie zu einem neuen Unterhaltungsträger werden soll. Über die technischen Daten des **CD-TV** herrscht noch (fast) überall Unklarheit, da

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

688 Attack Sup. dt. Version	68,90
Alpha Wars dt.*	49,90
Astro Marine Cops dt.	64,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Bloodwych dt.	64,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90
Caos Strike back *	64,90
Cabal dt.	**69,90**
Champion of Krynn dt.	69,90
Chinese Karate dt.	**54,90**
Codename Iceman	109,90
Conquest of Camelot	99,90
Colonels Bequest	109,90
Colorado dt.	69,90
Crono Quest II*	a.A.
Crack down dt.	64,90
Dynasty Wars dt.	69,90
Dungeon Master dt. 1MB	69,90
Drakkhen dt. Version	**79,90**
Dragon Flight dt. Vers.	79,90
European Space Sim dt.	**79,90**
Escape from the Planet...dt.	**64,90**
Emlyn Hughes Int. Soccer dt.	**64,90**
Elite dt.	69,90
Fighter Bomber dt.	75,90
Fighter Bomber Missiond. dt.	39,90
Full metal planet dt.	**69,90**
F-16 Falcon dt.	79,90
F-16 Falcon Missiond. dt.	54,90
F-19 Stealth Fighter dt.	79,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	**64,90**
Gravity dt.	69,90
Great Courts dt.	69,90
Gunship dt.	68,90
Ghost'n'Goblins dt.	**54,90**
Heros Quest	89,90
Jumping Jack Son dt.	**64,90**
It's came...Scen. Disk dt.	39,90
Intern. 3 D Tennis dt.	69,90
Ivanhoe dt.	**64,90**
Imperium dt.	69,90
Klax dt.	**49,90**
Khalaan dt.	69,90
Kaiser dt.	99,90
Kick of II dt.	69,90
Kings Quest IV	89,90
Kreuz As 'Poker'dt.	**29,90**
Last Ninja 2 dt.	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Legend of Ferghail, dt. Version	79,90
Loom dt.	65,90
Logo dt.	64,90
Maniac Mansion dt. Vers.	69,90
Midwinter, dt. Vers.	69,90
Minos dt.	**54,90**
Manchester United dt.	69,90
Manhunter 2	79,90
Might and Magic II	79,90
North & South dt. Vers.	**64,90**
Player Manager dt.	54,90
Pirates dt.	68,90
Populous dt.	69,90
Police Quest II	99,90
Pool of Radiance	a.A.
Red Storm Rising dt. Version	69,90
Rings of Medusa dt.	**69,90**
Rainbow Island dt.	**64,90**
Soccer Manager plus dt.	**39,90**
SIDMON dt. (Musikpro.)	**69,90**
SIDMON professional midi dt.*	**99,90**
Sim City 512 KB dt. Vers.	**79,90**
Sim City Editor dt. Vers.	**39,90**
Sherman M4 dt.	64,90
Shadow Warrior dt.	69,90
Storm Across Europe	79,90
Starflight dt.	69,90
Turrican dt.	54,90
Tie Break dt.	**69,90**
Tip Trick dt.	49,90
Their finest hour dt. Vers.	69,90
Unreal dt.	79,90
Ultima V*	a.A.
Zombi dt.	69,90

ATARI ST

Atomix dt.	54,90
Alpha Wars dt. *	49,90
Bloodwych dt.	64,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90
Chaos Strike back	64,90
Cabal dt.*	**54,90**
Chinese Karate dt.	**54,90**
Cosmo Ranger dt.	**54,90**
Colorado dt.	64,90
Crackdown dt.	49,90
Dungeon Master dt. 1MB	69,90
Dragonflight dt. Version	75,90
Dragon Breach II	64,90
Drakkhen dt. Vers. *	**79,90**
Dragons Lair II dt.	99,90
Dominator dt.	54,90
Die Hard dt.*	64,90
Escape from the Planet...dt.	**49,90**
European Space Sim. dt.	**79,90**
Emyln Hughes Int. Soccer dt.	**64,90**
Firebrigade	74,90
Full metal planet dt.	**69,90**
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Missionsdisk dt.	54,90
F-19 Stealth Fighter dt.	79,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	**64,90**
Frontline	64,90
Fire and Brinstone dt.	64,90
Ghost'n'Goblins dt.	**54,90**
Great Courts dt.	69,90
Gunship	68,90
Impossamole	49,90
Imperium dt.	64,90
Intruder	a.A.
Ivanhoe dt.	**64,90**
Jumping Jack Son dt.	**49,90**
Kick off dt.	44,90
Klax dt.	**49,90**
Last Ninja II dt.	69,90
Leisure Suit Larry III	99,90
Maniac Mansion dt.	69,90
Manchester United dt.	54,90
Midwinter dt. Vers.	69,90
Minos dt.	**54,90**
North & South dt.	**64,90**
Player Manager dt.	54,90
Pirates dt.	64,90
Populous dt.	69,90
Rings of Medusa dt.	**69,90**
Rainbow Island dt.	**49,90**
Sim City 512 KB dt. Vers.	**79,90**
Starflight	64,90
Shadow Warrior dt.	54,90
Sly Spy dt. *	49,90
Sherman M 4 dt.	64,90
Their finest hour	69,90
TV Sports Basketball dt. *	75,90
TV Sports Football dt.	69,90
Tie Break dt.	**69,90**
Ultima V	79,90
Xenomorph dt.	59,90
Zak Mac Kracken dt.	69,90

Die fettgedruckten Spiele sind im Vertrieb Bomico. Alle Spiele mit deutscher Anleitung.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

MS-DOS 5,25"

688 Attack Sub**	69,90
Balance of Planets**	99,90
Bundesliga Manager dt.**	69,90
Conquest of Camelot **	99,90
Campion of Krynn**	79,90
Codename: Iceman**	109,90
Drakkhen dt. Vers.**	**79,90**
Flight of the Instruder**	a.A.
Full Metal Planet dt.**	**69,90**
FaceOff***	79,90
Knight of Legend**	79,90
Lost Dutchman Mine**	54,90
LHX Attack Shopper**	109,90
Loom dt. **	69,90
Leisure Suit Larry III**	99,90
Manchester United dt.**	69,90
Might and Magic II**	79,90
Populous dt.**	69,90
Indianapolis 500 dt.**	69,90
Rings of Medusa dt.***	**69,90**
Railroad Tycoon dt.**	99,90
Sorcerian **	89,90
Sherman M4**	69,90
Starflight II **	a.A.
Sim City dt. Vers.**	**79,90**
**Sim City Editor dt. ** **	**39,90**
Tresure Trap**	69,90
Their finest Hour**	79,90
Ultima VI	89,90

(** auch 3.5" lieferbar)

C-64

Astro Marine Cops	37,90
Battle Chess dt.	39,90
Crackdown dt.	37,90
Castle Master dt.	**37,90**
Champion of Krynn	64,90
Championship football dt.	37,90
Dynasty Wars dt.	37,90
E-Motion dt.	37,90
Escape from the Planet...dt.	**37,90**
Hillsfar dt.	49,90
Hostages dt. Vers.	**37,90**
Imposamole dt.	37,90
Iron Lord dt.	45,90
Ferrari Formula one dt.	37,90
Fighter Bomber dt. Version	49,90
F-16 Combat Pilot dt.	49,90
Ghostbusters II dt.	37,90
Great Courts Tennis dt.	49,90
Klax dt.	**37,90**
Knight of Legend	47,90
Might and Magic II	49,90
Manchester United dt.	38,90
Ninja Spirit dt.	38,90
Operation Thunderbold	**37,90**
Oil Imperium dt.	37,90
Powerboat dt. Vers.	42,90
Pipemania dt.	37,90
Rainbow Island dt.	**37,90**
Rings of Medusa dt.	**47,90**
Sim City dt. Vers.	**54,90**
Starflight dt.	38,90
Sly Spy dt.*	**37,90**
Tie Break dt.	**37,90**
TV Sports Football dt.	49,90
Turrican dt.	37,90
USS John Young dt.	29,90
Vendetta dt.	37,90
Zak Mac Kracken dt. Vers.	49,90
X-out dt.	37,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste f. C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo
u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
- Mo.- Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Servie: VPS - AIR innerhalb von 24 Stunden

sich Hersteller untereinander sowie Presseleute ständig widersprechen.
Fest steht, daß dieses Gerät zunächst einmal mit 150.000 Stück in New York gestartet wird und 1MB RAM besitzt. Bildschirmauflösungen: Noninterlace: 320 * 256 in bekannten 32 Farben sowie 640 * 256 Punkte in 16 Farben. Interlace: 320 * 512 in 32 sowie 640 * 256 in 16 Farben können dargestellt werden.

Mit dieser Maschine kann man nicht nur AMIGA-CD-ROM-Programme spielen. Es ist auch möglich, normale Musik-CDs einzuwerfen, während Grafiken auf dem Schirm zu sehen sind, CD-Sound "pur" zu genießen oder mit dem CD-MIDI-Ausgang seine Casios oder was auch immer einzustimmen. Das CD-ROM stammt aus der Gemeinschaftsproduktion **SONY/ PHILIPS;** die Fernbedienung aus Korea und das Modem von **COMMODORE.** Der Preis soll in den Staaten bei etwa 800 Dollar liegen.

Für Normal-Amiga-Besitzer sorgt künftig ein Zusatzgerät für "Aufrüstung" zum **CD-TV.** Die künftigen **CD-TV**-Leute hingegen können ihr Teil dafür mit Tastatur bestücken. In Deutschland soll das **CD-TV** höchstwahrscheinlich im September in den Warenhäusern stehen. Über die ersten Programme weiß man auch noch nicht gar so viel. Fest steht, daß **CINEMAWARE, CRL** und **VIRGIN/MASTERTRONIC**

Handhelds der neuen Generation

Leute, hoffentlich denkt Ihr nicht mehr an die ollen, verstaubten, Plaste-Elaste-Teile von anno dazumal. Heutzutage ist das Zauberwort **GAME BOY** in aller Munde. Allerdings dicht gefolgt vom **ATARI LYNX.** Die Unterschiede der beiden "Maschinen" sind eindeutig: **NINTENDOS** Kleiner ist grafisch zweitklassig, aber dafür spotbillig. Es gibt weit über 50 Titel (in Deutschland etwas weniger) zum Preis von je 50 bis 60 Mark.

Die Turboexpress-Handheld

Das **ATARI LYNX** kostet mehr, ist "zweihandheldiger", es gibt nur etwa zehn Titel, dafür allerdings in grafisch feinster Qualität (siehe auch **SLIME WORLD!** Test in ASM 9/90) und zu einem Preis von "nur" 70 Mark.

Tatsache jedoch ist, daß der **GAME BOY** seinen Siegeszug auch in Europa fortset-

Anbieter: **ATARI** quält sich mit **EPYX** gerade Mal zehn Titel aus den Rippen. **SEGA** "spricht" (immerhin) schon mal von einer Handheld, und **NEC** hat sich erst jetzt entschlossen, "offiziell" auf dem europäischen Markt zu erscheinen. Vice President **Bob Faber** hat endlich (vielleicht schon zu spät?) erkannt, daß Europa für das Spielen ohne Tastatur auch einen brauchbaren Markt abgibt. **NEC** hat neben einer Fülle von neuen **PC ENGINE**-Spielen nun auch einen Tragbaren. **TURBO-EXPRESS** heißt er. Er soll im Herbst in den Staaten erhältlich sein. Kostenpunkt: Etwa 200 Dollar. Für weitere 70 grüne Scheine erhält man einen TV-Tuner. Mehr noch: Anschluß für Videorekorder ebenfalls vorhanden. **TURBOEXPRESS** ist handlich; eine Mixtur aus **GAME BOY** und **LYNX**, was die Größe angeht. Alle Games (HuCards) der "normalen" **TURBOGRAFX** sind auf dem Ding zu spielen. Ein tolles Gerät, das aber leider seinen Preis hat. Wir sind uns einig: **TURBOEXPRESS** ist der Weltmeister unter den Handhelds. Wer was anderes behauptet, soll's uns bitte (mit detailliertem Bulletin) mitteilen!

NINTENDO-NEWS

Wie bereits angeklungen, stürzten sich die japanischen, amerikanischen, deutschen und englischen Adler auf die Konsole Numero eins - das **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** und auf den

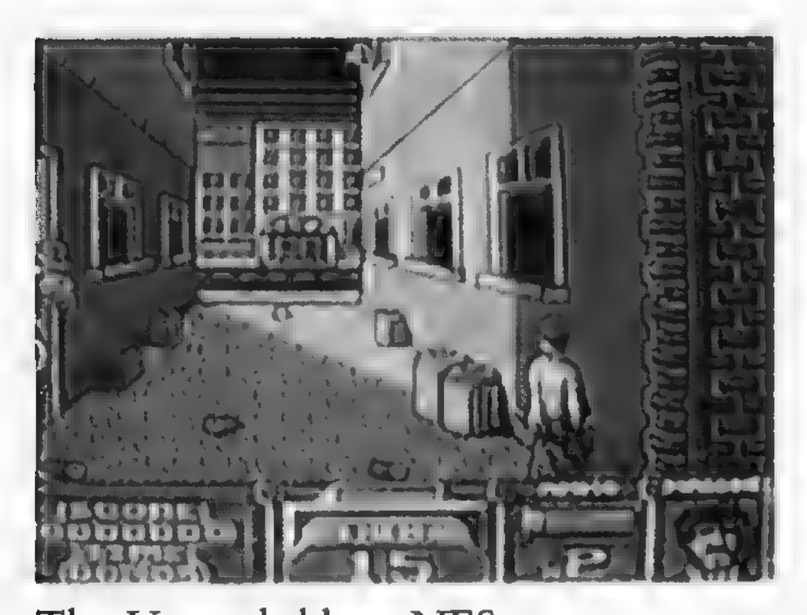
... Amerika ...

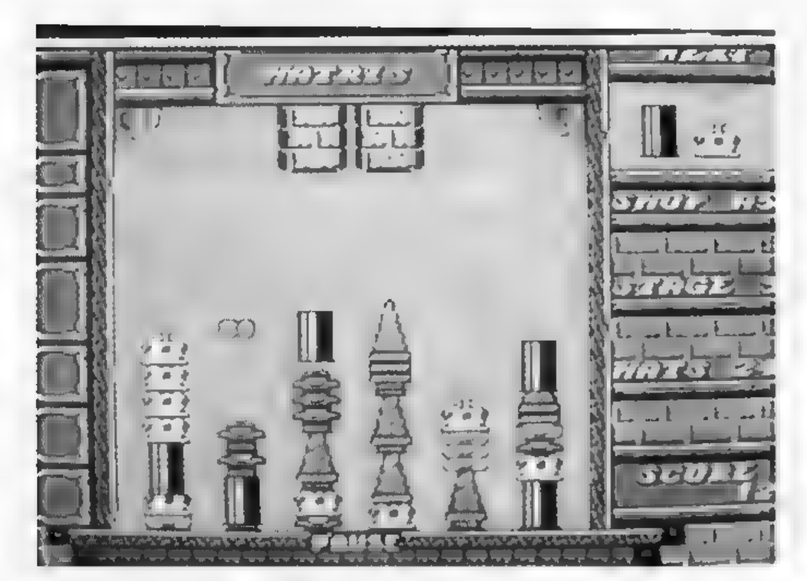
bereits an Umsetzungen arbeiten. Ob das neue Teil sich gegen die bereits bestehende Konkurrenz durchsetzen kann, scheint fraglich. Gründe: Die **NINTENDO, SEGA** oder **NEC** verfügen bereits über das größere Software-Angebot (von der Standard-Amiga-Soft einmal abgesehen).

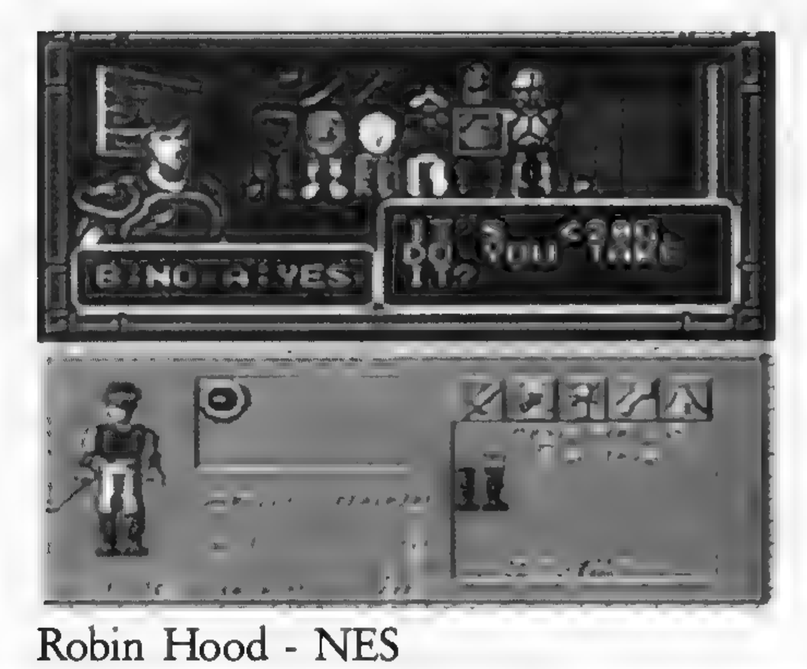
Und: **COMMODORE** bietet dem User zu wenig neue Grafik für zu viel harte Dollars (die Farbe des Geldes).

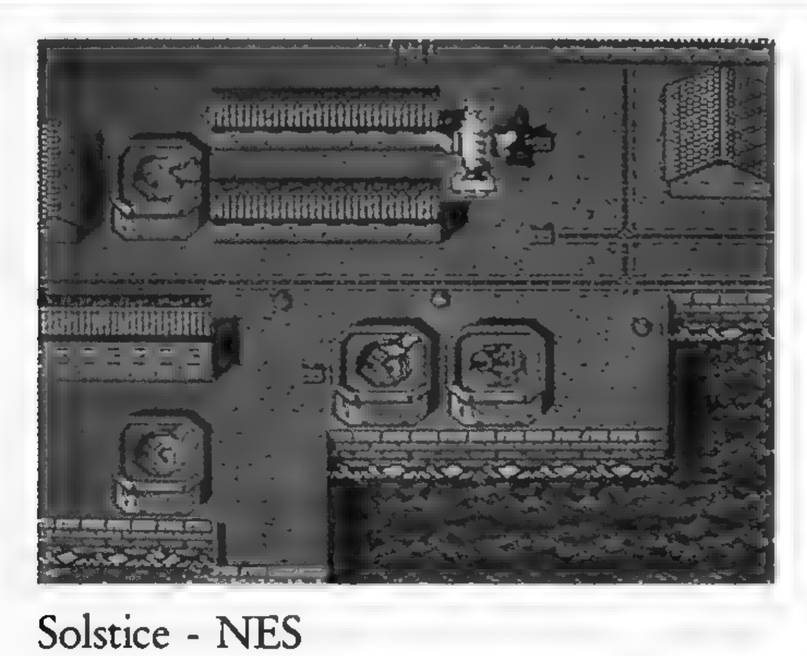
zen wird. Man plant, etwa 400.000 Stück allein zum Jahresende in Deutschland zu verkaufen. Die Spinne sitzt in Frankfurt; das Netz ist bereits angelegt: **NINTENDO OF EUROPE** zeigt, wie man mit Promotion, gutem Management und prompter Bedienung einen Markt erschließen kann (Näheres erfahrt Ihr in Torstens **NINTENDO**-Reportage!). Daß der **GAME-BOY**-Boom nicht aufzuhalten ist, beweist die Untätigkeit der anderen

GAME BOY (ich werde einige Titel, die vom **NES** auf den Tragbaren übersetzt werden, nur kurz nennen. Über 50 verschiedene Hersteller boten Neuheiten für dieses System. Es ist schier unglaublich, wie viele neue Titel veröffentlicht werden. Und es ist schier unmöglich, diese alle hier in Wort und Bild darzustellen.
Beschränken möchten wir uns hierbei nur auf die allerwichtigsten Games und Messehighlights.


The Untouchables - NES


Hatris - NES


Robin Hood - NES


Solstice - NES

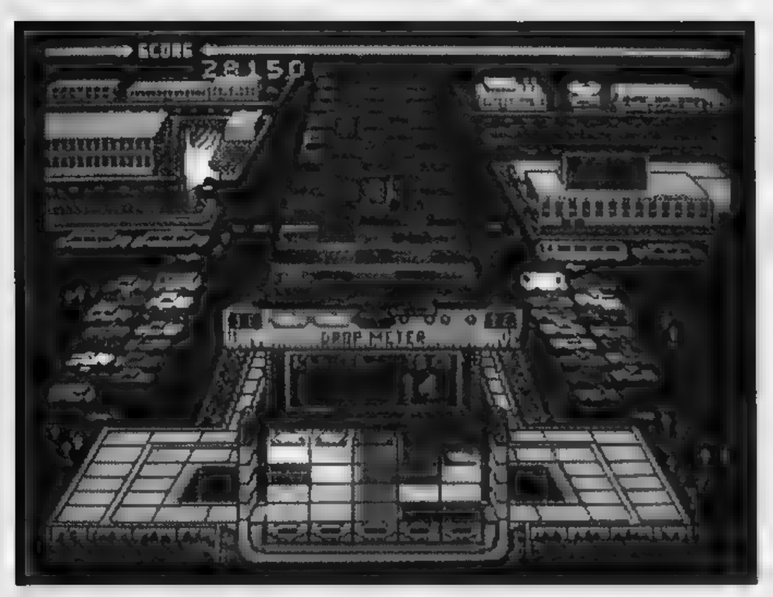
Beginnen wir mit **ARCADIA/VIRGIN,** die sich mit netten Spielideen auf dem **NES** durchsetzen könnten. Ein (bis zu) Vier-Spieler-Game, namens **SPOT,** ein Strategiegame á la "Brett". **SILVER SURFER** hat dagegen etwas mehr Action zu bieten. Der bionische silberne Surfer ist der Held des Games, der verschuchen muß, die bösen Kräfte im Kosmos sportlich wie martialisch in die Knie zu zwingen. Die Story basiert auf einem Comic.

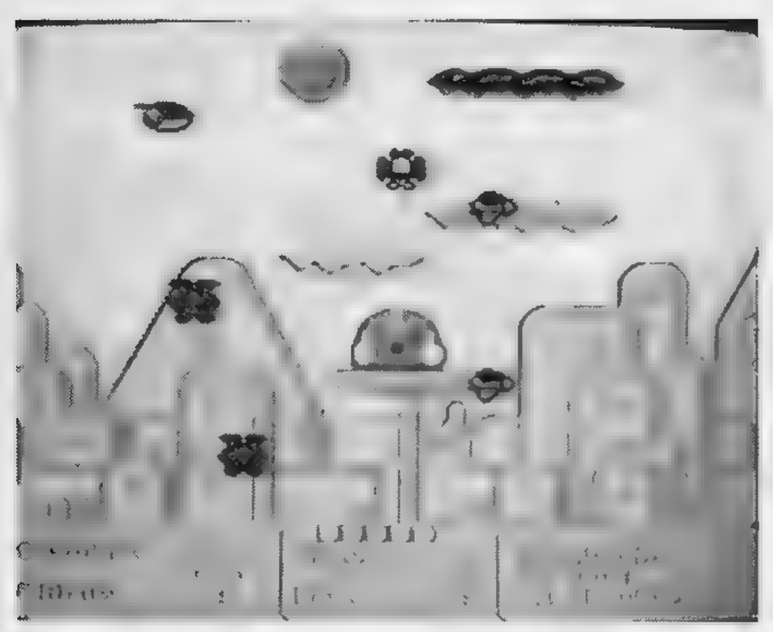
Ein Fantasy-Rollenspiel und ein bekanntes Werk aus der "guten alten HC-Zeit" vervollständigen das **ARCADIA**-Angebot: Zum einen beschäftigt man sich mit dem uralten, oft besungenen angelsächsischen Konflikt, der durch die Leute aus dem Sherwood Forest gelöst wurde - **THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD** bald auf dem **NES** . Tolkiens Geschichte um Frodo, Gandalf, Bilbo und Aragorn findet auf dem **NES** mit **WAR IN MIDDLE EARTH** seine Fortsetzung.
Anmerkung: **GAME BOY**-Titel **SPOT** in Kürze.
IMAGESOFT bedient sich eines Klassikers, um bei **NINTENDO** zu landen: **DRAGON'S LAIR I** wird gerade umgesetzt. **SOLSTICE,** ein Action-Strategie-Spiel nach dem herkömmlichen Muster.
Anmerkung: **DRAGON'S LAIR I** auch für den **GAME BOY.** Ein weiterer Titel, der gerade bei uns, den Weltmeistern von Italia '90, in aller Munde ist - Fußball.

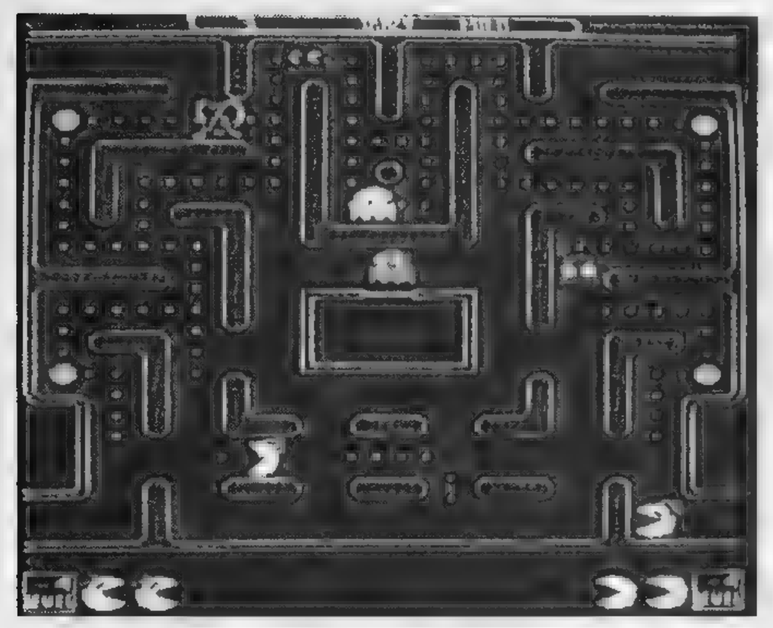
IMAGESOFT bringt mit **SOCCER MANIA** wieder die alte s/w-Fernseherzeit ins (**GAME BOY**-)Spiel.
Auch **OCEAN SOFTWARE** bringt zwei Titel heraus: **THE UNTOUCHABLES** fürs **NES** (erstaunlich gute Grafik) und für den **GAME BOY** das in Deutschland in Ungnade gefallene **POCOBOR** (Name v. d. Red. geändert!). Dieses Action-Teil ist meines Erachtens eines der stärksten Titel für den **GAME BOY.**

Die Firma **FCI** stellt Rollenspiele für das **NES** her. U.a. sind dies: **ULTIMA: QUEST FOR THE AVATAR, BARD'S TALE** und **HEROES OF THE LANCE.**
Für den **GAME BOY** hat man **BUBBLE GHOST** anzubieten - das heitere Blasenspiel aus französichen Landen.

TENGEN, 1987 als Tochterfirma von **ATARI INC.** ins Leben gerufen, ist der einzige Hersteller, der sich sowohl um die Produktion für **NES** , **GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER, PC ENGINE,** und **LYNX** kümmert. In der Sparte **NINTENDO** kommt - natürlich - **KLAX.**
Vice President **Dan van Elderen** ist sich bewußt, daß dieses Game, das auf fast allen obengenannten Systemen erscheint, zu einem Siegeszug ohne gleichen antreten wird. Ein kleiner Wermutstropfen fällt auf einen mittlerweile 14monatigen Rechtsstreit zwischen **TENGEN** und **NINTENDO,** da **TENGEN** die Cartridges gern selbst produzieren lassen möchte. Die Chancen, diesen Streit zu beenden, sind kurzfristig möglich; die Chancen, diesen für **TENGEN** zu entscheiden sollen bei etwa 80:20 für **TENGEN** liegen.


Klax - NES


Fantasy Zone - NES


MS.Pacman - NES

Weitere neue NES -Titel: **MS. PACMAN.** Die total emanzipierte Frau muß klaren und kühlen Kopf behalten, um die z.T. schwierigen 36 Level zu überstehen. Mit **R.B.I. BASEBALL 2** hat man den Geschmack der nordamerikanischen Massen getroffen. Der Nachfolger des *New York Newsday* bietet nun alle 26 Profi-Teams auf einer Leiterplatte. Auch bei **FANTASY ZONE,** einem reinen Action-Titel der Konsolen-Prägung wird darauf hingewiesen, daß "dieses Produkt einzig von TENGEN stammt und in keiner Form von NINTENDO gesponsert wurde."

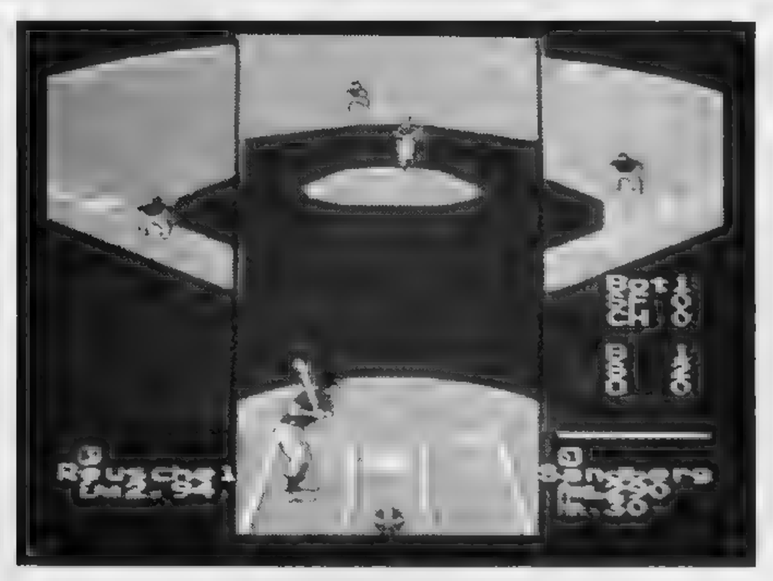
ACTIVISION ist zwar schon angezählt, wankt, fällt aber noch nicht. Der Gong rettete die Company zunächst einmal in die folgende Runde. **ADVENTURES OF RAD GRAVITY** ist ein Weltall-Erforschungs-Game, wo unser comichafter Held zehn verschiedene Welten durchbummeln und durchballern muß. **GALAXY 5000** ist das neuartige Formel-X-Rennen im 25. Jahrhundert. Indianapolis hat ausgedient (existiert vermutlich nicht mehr). Noch einmal ein *Afterburner*-Verschnitt erwartet uns bei

Champ. Boxing - Game Boy

Beim **GAME BOY** hat man sich für drei Neuheiten entschlossen, wobei spielerisch und "grafisch" **MALIBU BEACH VOLLEYBALL** am meisten zu überzeugen wußte. Die anderen Titel: **HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING** und **GHOSTBUSTERS II.**

Bei **TAITO** drehte sich alles um **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.** Entwicklungsleiter **Harold Seeley** schickte seine Jungs zum Kostümverleih, um "tausende" Indiana Jones und Indiana "Janes" als Blickfang vor den "Booth" zu plazieren. Keine Angst, liebe Freunde, dieser Indy ist kein reiner Action-Jones. Es geht vielmehr um die action-adventuremäßige Lösung des Problems, dem sich schon viele Jungs über die vergangenen 1000 Jahre gewidmet haben: die Suche nach dem Heiligen Gral. Grafisch ein recht ansprechendes Produkt, das zumindest die HC-Action-Fassung (US GOLD) bei weitem überbietet. Eine Art von Adventure, wo der Held des Games Magie mit Kraft und Geist verbinden muß, finden wir bei **DUNGEON MAGIC.** Die 3D-Präsentation ist ordentlich, die Rätsel knifflig, so daß man

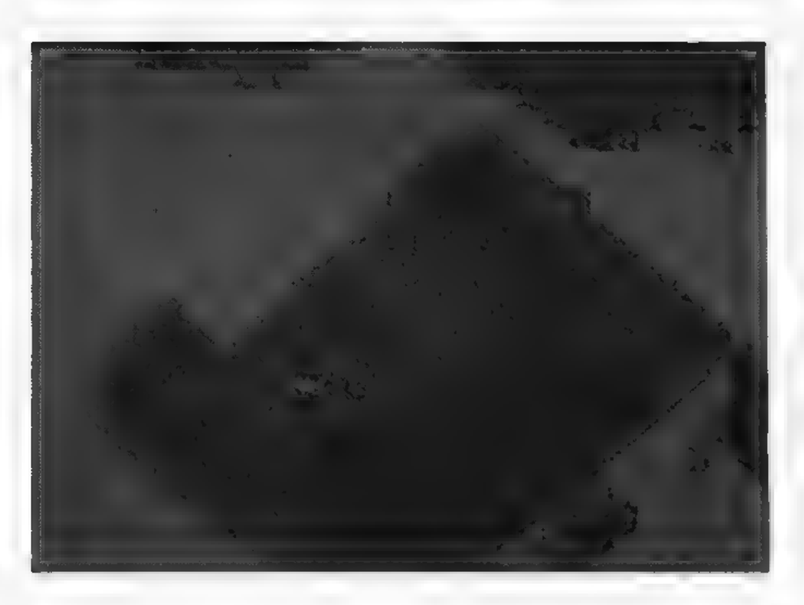
... träumt ...


R.B.I. Baseball - NES

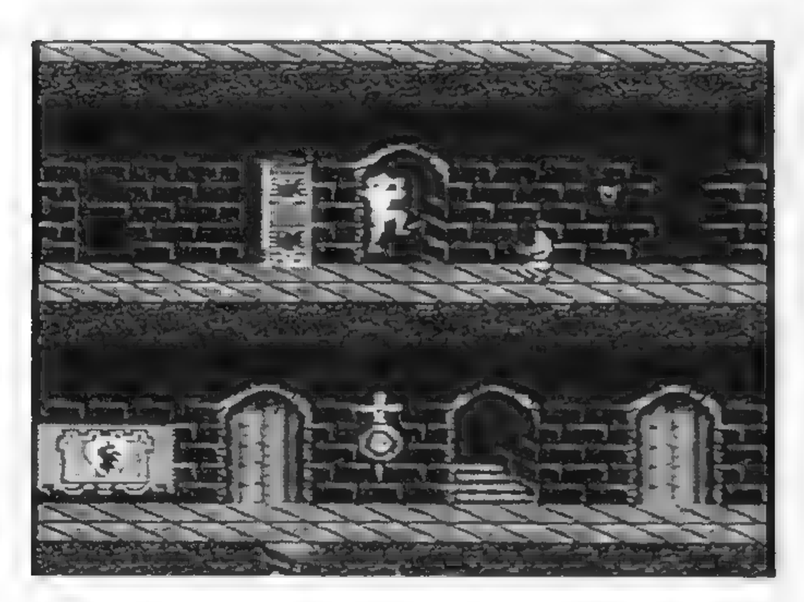
THUNDERBIRDS. Es gilt, einige knifflige Missionen zu fliegen, um dabei dem Feind gehörig Pfeffer in den Hintern zu blasen ("After"-Burner). Bei **TOMBS & TREASURE** (stammt noch von **INFOCOM!**) dürfen wir uns wieder einmal als Wissenschaftler, Forscher und Monsterkiller betätigen. Wir sorgen dafür, daß Gräber und Schätze geplündert werden oder Fundstücke zum Britischen Museum gelangen.

sich auf ein lebendiges, abwechslungsreiches Spiel freuen darf. Action pur kommt mit **FINAL MISSION,** einem Spiel, das wirklich etwas mit "Spielhallengefühl" gemein hat. **PUZZNIC** ist ein hübsches Denkspielchen, das so manchen grauen Zellen wieder eine andere Farbe verleihen könnte. Und da wäre noch **KIWI CRAZE,** die *New Zealand Story* für das **NES** .

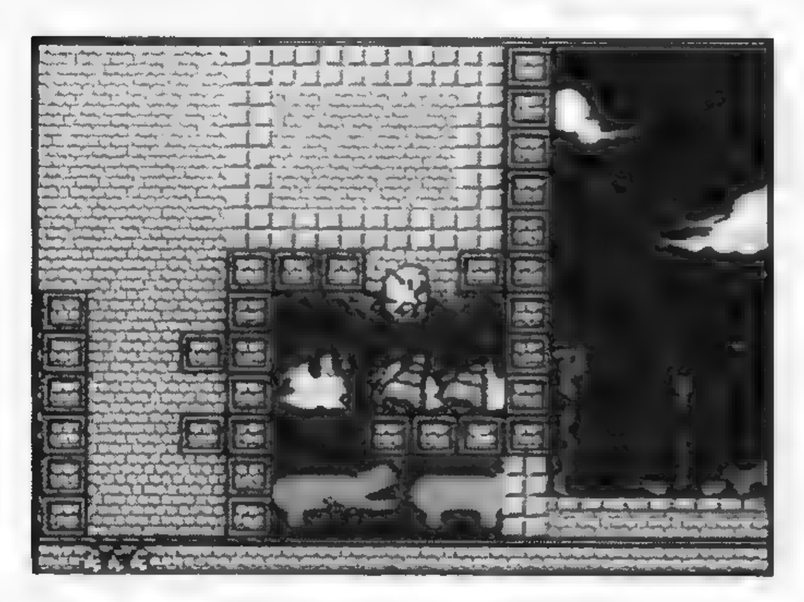
Anmerkung: Für den **GAME BOY** wird neben **CHASE H.Q.** ebenfalls



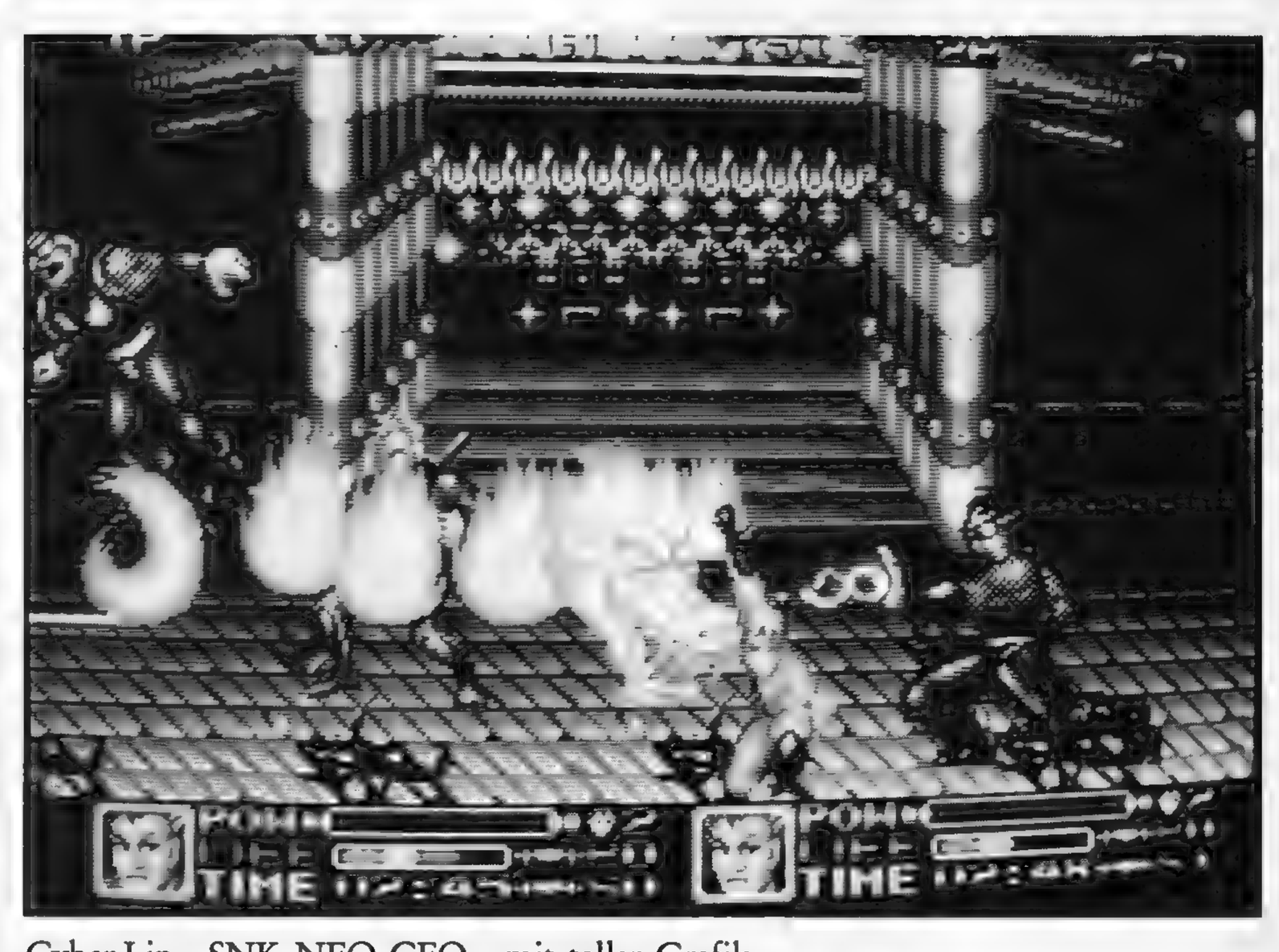
Tombs & Treasure - NES



Indiana Jones - NES



Kiwi Kraze - NES

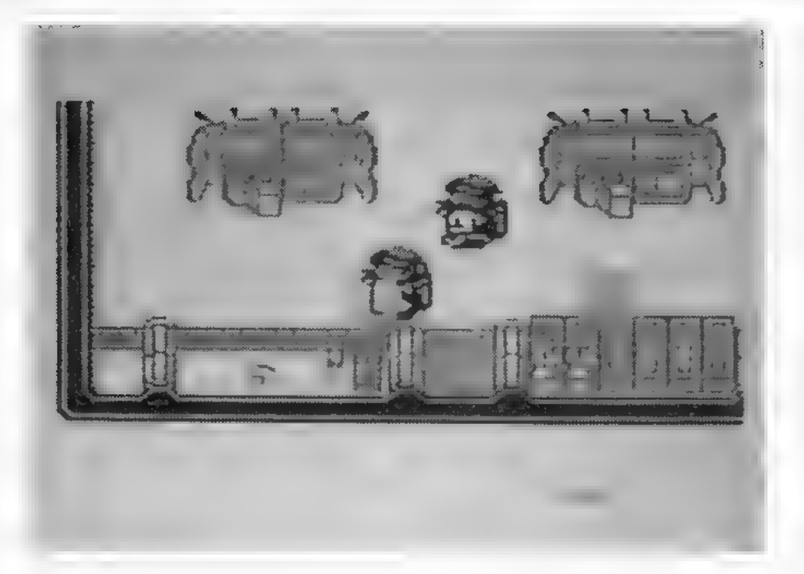


Cyber-Lip - SNK NEO GEO - mit toller Grafik.

PUZZNIC erwartet.
KOEI CORPORATION hatte auch was Feines zu bieten, die Story vom guten Fürsten, der die Staatskasse stets voll, seine Untergebenen immer im Griff und seinen Waffen ständig am Mann hat - **GENGHIS KHAN** sorgt für Spannung und einem NES-Hauch von Rollenspiel-Charakter.

Auch **ELECTRONIC ARTS** hat sich mit einem Titel bei Nintendo "beteiligt": **SKATE OR DIE II** heißt er, und ist das erste EA-Game, das speziell fürs NES entwickelt wurde. SKATE OR DIE 2 wird

Andere Titel in der Übersicht:
BATTLE TANK, USMC HARRIER (von **ABSOLUTE ENTERTAINMENT**). **ACCLAIM** macht's in Sachen Schwarzenegger. Die Film-Versoftung **TOTAL RECALL** kommt. **SUNSOFTs** Titel **GREMLINS II** und **JOURNEY TO SILIUS** sind auch nicht von schlechten Eltern. **SOFTWARE TOOLWORKS** kommt mit **MAD MAX, DIRTY HARRY, M.U.L.E.** und **GAUNTLET II,** während **JALECO** mit **MANIAC MANSION** wohl auch ein heißes Eisen im Feuer haben dürfte.



Ghostbusters II - Game Boy

wieder diverse sportliche Disziplinen in guter alter "Epyx"-Manier bieten.

Gefallen hat uns **HATRIS** von **BULLET-PROOF SOFTWARE.** Der sowjetische Spieldesigner **Alexey Pajitnov** hat momentan an allen Fronten zu "kämpfen" und alle Hände voll zu tun. Anmerkung: Für den GAME BOY liefert BULLET-PROOF **PIPE DREAM;** bei uns **PIPE MANIA** .

Für den **GAME BOY** interessant:

DOUBLE DRAGON (von **TRADEWEST**), **G.I. JOE, PUTT MASTER** und **BURAI FIGHTER** (TAXAN), **FINAL FANTASY LEGEND** (SQUARE SOFT), **PAPERBOY, LOOPZ** (SOFTWARE TOOLWORKS), **MONSTER MASH** (SOFEL), **DEXTERITY** (SNK), **POWER MISSION** (NTVIC), **ISHIDO: THE WAY OF STONES,**

Ghouls'n' Ghosts - Supergrafx.

PENGUIN WARS (NEXOFT), SPIDER-MAN, BEETLEJUICE (LJN), SNOOPY'S MAGIC SHOW (von **KEMCO-SEIKA**) oder das aus dem Hause **INTV** stammende **POPEYE.** Und: **CAPCOM** schiebt mit **DUCK TALES** noch ein paar Briketts auf die **GAME BOY**-Glut. Auch **HUDSON SOFT** steigt ins **GAME BOY**-Geschäft ein: **BOMBER MAN** - ein Strategiegame mit niedlicher Grafik.

Während sich - begreiflicherweise - fast alle auf die herkömmlichen Maschinen stürzten, bemerkten nur wenige eine **neue Konsole:** Kollege und absoluter Konsolenspezialist Torsten Oppermann stürzte sich auf das **SNK NEO GEO** . Es handelt sich hierbei um eine 16bit-Maschine, die von **SNK** (Japan) stammt und in Deutschland von **EC-ELECTRONICS**, München vertrieben wird. Erhältlich sind momentan erst fünf Games (**TOP PLAYER'S GOLF, BASEBALL STARS PRO, NAM 1975, MAH JONGG** und **MAGICIAN LORD**). Drei weitere Titel sind kurz vor der Vollendung: **RIDING HERO** - ein Motorrad-Racing-Game mit tollem Sound, **CYBER-LIP** - knallhartes Actiongame mit Zwei-Spieler-Mode und Spitzengrafik sowie **NINJA COMBAT** vom ersten Fremdhersteller, **ALPHA DENSHI CO., LTD.** . Bis Ende dieses Jahres soll das Softwareangebot auf gut 30 Titel ansteigen, und drei weitere "Third Parties" wollen Software für die Yuppie-Konsole produzieren. Mehr über das neue Gerät erfahrt Ihr auf den Seiten 14, 15 und 16 dieser Ausgabe. Besondere Merkmale des **NEO GEO** : 65536 Farben, 15stimmiger Stereo-Sound in CD-Qualität und spielhallenmäßige Games!

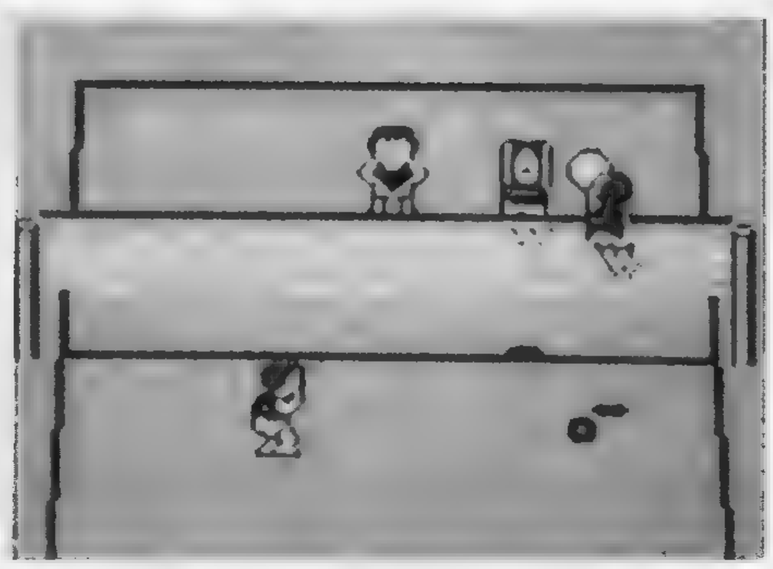
Nun aber auf zu **SEGA!** Die charmante **Susan Butenhoff** ermöglichte uns einen ausgedehnten Rundgang und neue Einsichten: "Wir sind auf dem Wege, Nintendo den Thron streitig zu machen. Unsere 16bit-Konsole ist so gut, daß wir hier ganz andere Arten von Games über den Screen flattern lassen können, als dies beispielsweise bei den Achtbit-Geräten möglich ist."

SEGA OF AMERICA selbst tut sich in meinen Augen nicht so schwer wie die Hersteller, die zu diesem Hause finden müssen. Das Monopol, 16bit hin oder her, liegt nun einmal bei NINTENDO. Sicher, die grafische und soundmäßige Qualität der Games auf dem MEGADRIVE (in den USA "GENESIS") ist bei vielen besser. Nur: So recht ausgenutzt hat dies bis auf Ausnahmen noch kaum jemand.

Dies gilt auch für **MICHAEL JACKSON's MOONWALKER,** ein Programm, das in Europa auf den Keyboard-Playern nicht gerade gut weggekommen ist. Die Story beim GENESIS-Produkt ist die gleiche; die Ausführung -gottlob - besser. Es ist und bleibt allerdings ein Plattform-Labyrinth-Spielchen der alten, sollte ich sagen: Achtbit-Klasse? Eine Signalwirkung geht vielleicht von dem Fantasy-Rollenspiel **SWORD OF VERMILLION** aus. Grafik, Sound und "Bedienungsfreundlichkeit" machen aus diesem Teil ein sehr gutes Programm. Auch **HERZOG 2, STRIDER** und **SUPER MONACO GP** hinterließen einen ansprechenden Eindruck. Ebenfalls von **SEGA OF AMERICA** demnächst fürs **MEGADIRVE: SPIDERMAN, MIKKEY MOUSE, COLUMNS, TETRIS, 688 ATTACK SUB, VETTE, DICK TRACY, PHANTASY STAR III (englisch), CYBERBALL, JAMES "BUSTER" DOUGLAS BOXING, GHOSTBUSTERS, JOE MONTANA FOOTBALL, PAT RILEY BASKETBALL** und **ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE** - ein fantastisches Game. Alex Kidd wieder mal in Glanzform!

ACTIVISION kommt ebenfalls mit einem Game der "Härteklasse 1" auf das 16bit-Drive. In **MONDU'S FIGHT PALACE** kann sich der Spieler richtig austoben. Er sucht sich ein Alien, das er steuern möchte, und das Fest beginnt. Mondu, der Hausherr, ist der ungeschlagene Kämpfer der Galaxis. Er residiert in seinem Palast, wo er eine Kampf-Arena errichten ließ. Nun kämpfen die unterschiedlichsten Gladiatoren um den Einzug ins Finale.

... von der ...

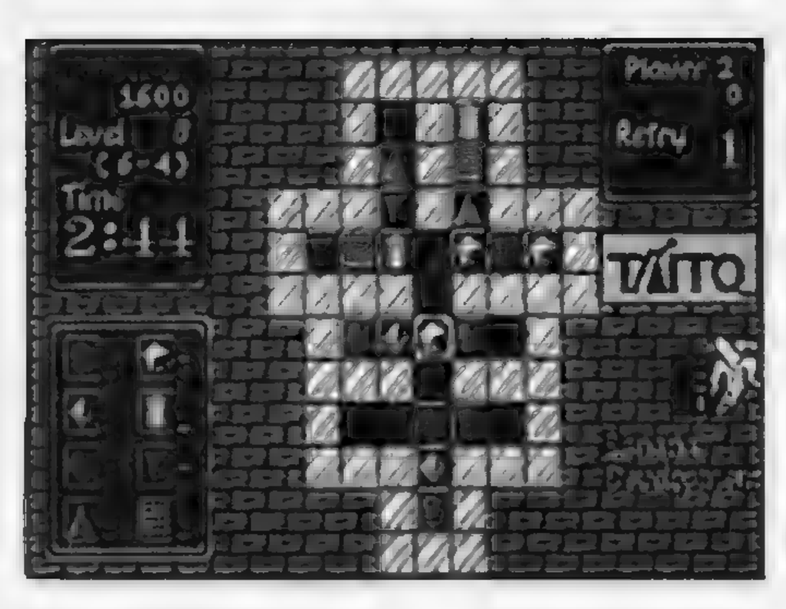


Volleyball - Game Boy

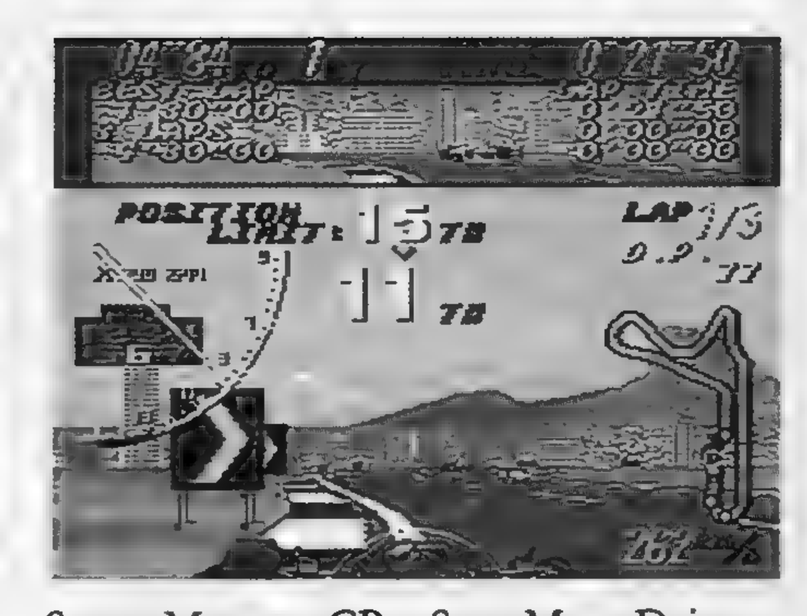
Ganze zwei Titel steuert **TENGEN** dem **MEGADRIVE** bei. Natürlich ist es **KLAX,** der Knaller des Hauses **TENGEN,** der bei **SEGA** landet; aber auch **HARD DRIVIN'** macht sich auf den Weg zur 16bit- Konsole.

Immerhin drei spitzenmäßige SEGA-MEGADRIVE-Teile kommen von einem Hersteller, von dem man "so etwas" nicht vermutet hätte: **ELECTRONIC ARTS**

Zarlor Mercenary-Lynx



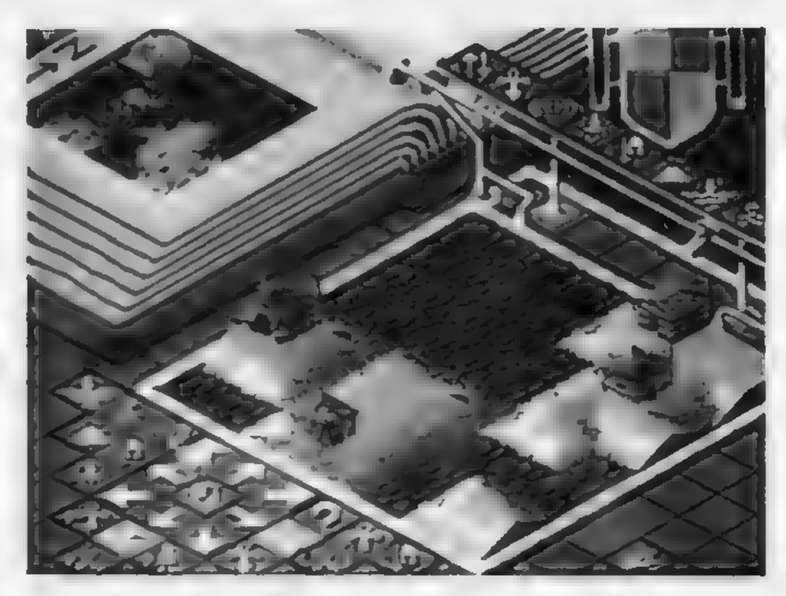
Puzznic-PC-Engine



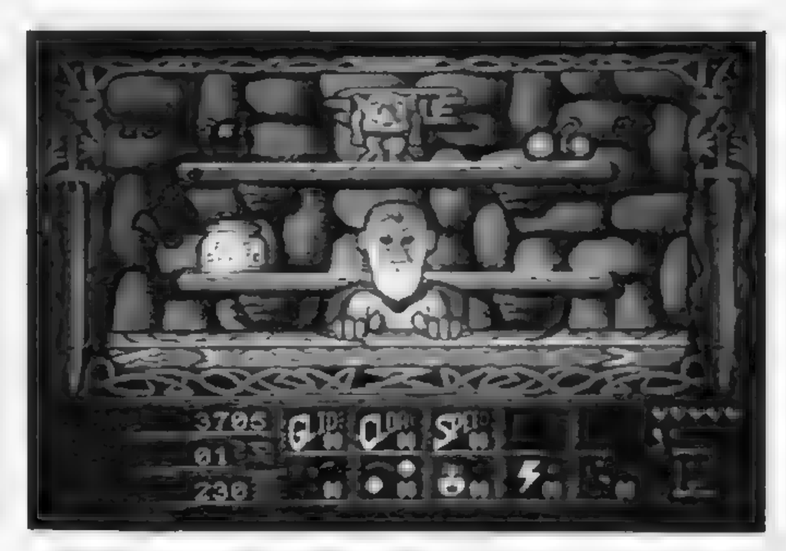
Super Monaco GP - Sega Mega Drive

liefert den Usern der "Genesis" **POPULOUS, BUDOKAN** und **ZANY GOLF.** Ist das nicht spitze?!

Frisch vermählt sind neuerdings auch **HEWSON** und das MEGADRIVE. **Andrew Hewson** unterzeichnete am 3. Juni einen Vertrag für die Produktion von **STORMLORD** auf **SEGA**'s 16bitter. **RAZORSOFT,** unter der Leitung von **Kyle Shelley,** ist für die Umsetzung verantwortlich. Außerdem sicherte man sich die Rechte an der Umsetzung von GREMLINs **TECHNOFLOP** (Name von der Red. geändert!).
Die relativ unbekannte Company **INNOVATION PRODUCTS** arbeitet gerade an 'nem fieses OP-WOLF-Verschnitt. **KANEKO/NAMCO** sind mit der Umsetzung von **AIR BLASTER** so gut wie fertig. Dieses hervorragende Shoot-'em-up soll noch im Herbst erscheinen.
Wenn zwei sich streiten,... nun, wir kommen zum dritten Konsolen-Giganten: **NEC** ist mit der **PC-ENGINE** (in den Staaten **TURBOGRAFX**) auf Erfolgskurs. **Bob Faber,** Verantwortlicher in Sachen "Entscheidungen", lächelte sich eins, um uns die die wichtigste Information zu verschweigen. Dennoch "it is for sure", daß **NEC** die PC ENGINE und ihre neue Handheld TURBOEXPRESS "offiziell" nach Europa bringt. Damit sind alle Spekulationen überflüssig geworden. Die PC ENGINE kann sich - vermutlich - ab Weihnachten frei auf dem deutschen Markt bewegen. Und nicht nur hier.
Es gab kaum jemanden, der sie nicht am liebsten sofort mit nachhause genommen hätte. Die kleine, "handliche" **TURBOEXPRESS**-Maschine. Klein, schwarz, stark und dennoch leicht. Technisch bis in die letzte Faser vollgestopft, präsentiert sich der "Winzling" als "Kombipräparat". Die wichtigsten Merkmale: Brillanter LCD-Matrix-Bildschirm, blendfrei und auch aus der "Seitenansicht" noch "wiedergabefähig", 512 Farben darstellbar. Zusätzliches Bonbon: Alle "gewöhnlichen" HuCards laufen auf der **TURBOEXPRESS.** Der Preis soll bei etwa 350 Mark liegen. Zusätzliche Peripherie: Ein TV-Empfangsteil (etwa 130 Mark), mit dem man die Handheld zum Fernseher umfunktionieren kann. Der TV-Tuner hat auch ein Video-in, so daß man seine Filmhelden auch übers Gerät laufen lassen kann. Insgesamt eine Maschine, die 'ne Menge zu leisten mag und für viele Leute interessant sein dürfte.



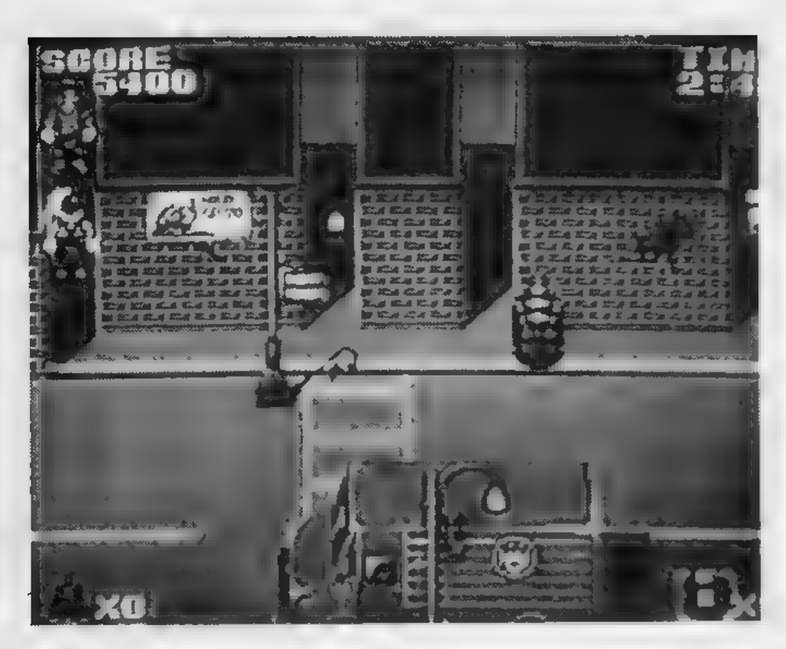
Populous - PC-Engine/Mega



Robin Hood

Power League Baseball-3 - PC-Engine

Nun, da NEC den Sprung über den Großen Teich wagt, hofft man natürlich auch auf PC ENGINE-Stoff in deutscher Ausführung. Ob dies allerdings noch vor Weihnachten '90 der Fall sein wird, scheint fraglich. Man kann sich aber trösten: Alle zunächst erscheinenden Games werden englischen On-Screen-Text haben.



Batman - PC-Engine

Out Run - PC-Engine

Strider - Sega Mega Drive

Es ist müßig, alle neuen Produkte für die **ENGINE** hier aufzulisten. Es gibt derart viele neue Games, die teilweise als Card oder auf ROM-Basis erhältlich sind.

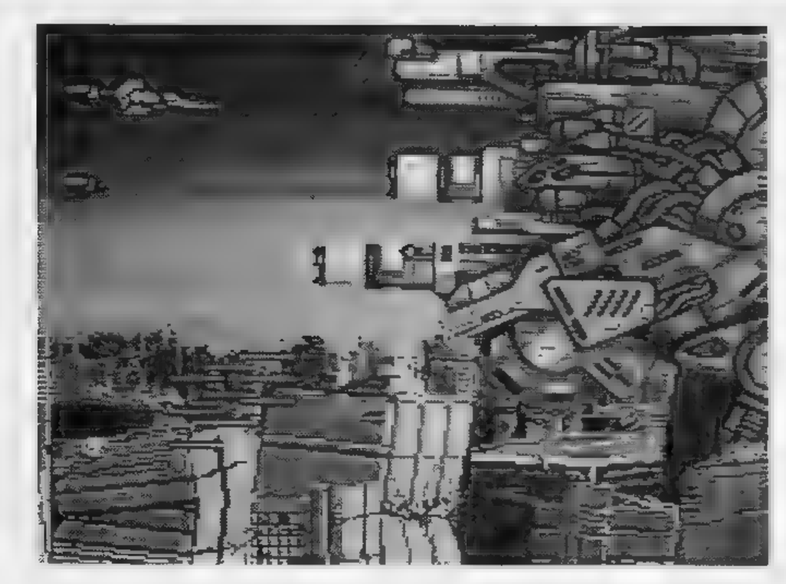
Manche uns bekannte Spiele tragen nur einen anderen (amerikanischen) Titel. Dennoch: Hier eine kleine Auswahl von Games, die uns besonders gefallen haben: **SHERLOCK HOLMES: CONSULTING DETECTIVE** ist eine Detektivgeschichte der feinsten Machart. Digitalisierte,

It came from... - PC-Engine

"bewegte" Bilder und die feine britische Sprachausgabe tragen dazu bei, daß man couragiert auf die Jagd nach Verbrechern geht. **TV SPORTS FOOTBALL** und **TV SPORTS BASKETBALL** machen einen "cinemawaremäßig" guten Eindruck auf der ENGINE. Andere Neuheiten: **IT CAME FROM THE DESERT, MAGICAL DINOSAUR TOUR, LORDS OF THE RISING SUN, AFTERBURNER**. Es zeigt sich, daß es mit der ENGINE bei uns gegen Ende des Jahres ganz schön zur Sache gehen kann, wenn man um die Gunst der Konsolen-Liebhaber wirbt. Bereits im September erwartet man den **TENGEN**-Auftritt von **KLAX** in den USA; im November folgt dann aus demselben Haus das in den Staaten so heiß geliebte **R.B.I. BASEBALL 2.** Nach Aussagen von Offiziellen wird es ab 1991 viele weitere "Fremdanbieter" für die Maschine geben. Nach Aussagen von NEC sind sogar schon Entwicklungsgeräte nach Deutschland geliefert worden.

Auch bei **ATARI** schritt man weiter zu heldenhaften Handheld-Taten. Für die ausgezeichnete **LYNX**-Maschine wurden einige Neuheiten vorgestellt, die bald auch bei uns erhältlich sein sollen. **SLIME WORLD**, ein Labyrinth-Spielchen um Monster und Schleim-Spucker, gefiel uns recht gut. Mein besonderer Dank geht hier an Vice President **Ron Beltramo**, der es uns ermöglichte, das schleimige Etwas mit nach Deutschland zu nehmen! Man kann sich mit bis zu acht Spielern zusammenlinken, um das Abenteuer gegen die fiese Monsterei zu überstehen. Näheres zu diesem Game findet man in dieser Ausgabe (Test). Andere Titel: **ZARLOR MERCENARY, KLAX, ROAD BLASTERS, PAPERBOY, 3D BARRAGE, RYGAR, WARBIRDS, CHECKERED FLAG, NFL SUPER BOWL FOOTBALL,**

... Konsole!



Air Blaster - Sega Mega Drive

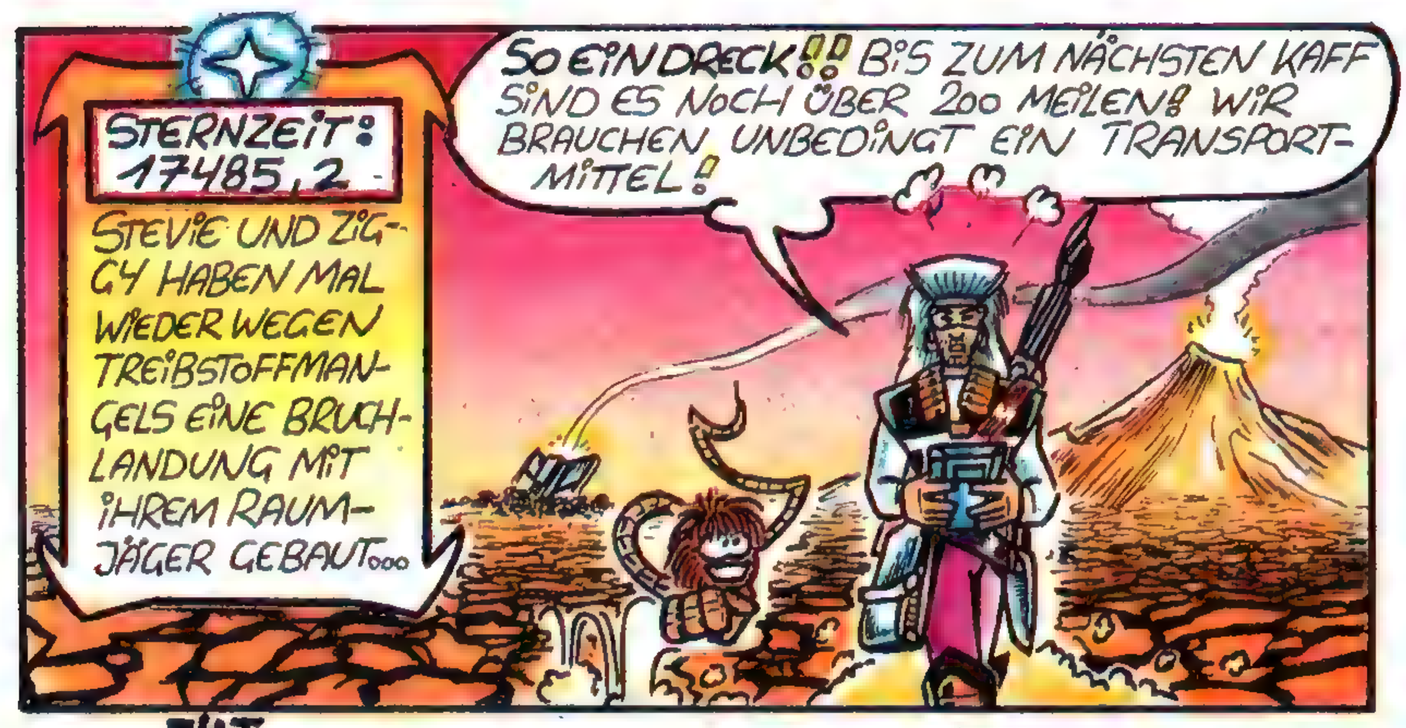
WORLD BEACH VOLLEYBALL, THE LEGENDARY AXE II, oder **BRAVOMAN.**

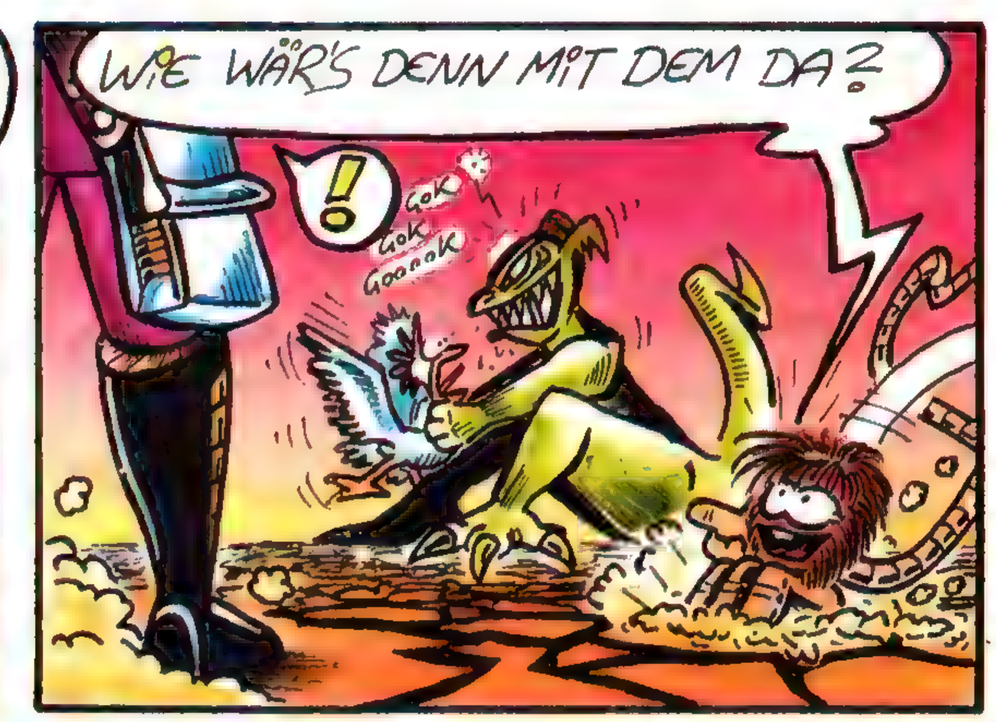
Hinter verschlossenen Türen war übrigens schon das erste Game für die **SUPERGRAFX** zu sehen. Die Umsetzung von **GHOULS 'N' GHOSTS** - programmiert von **NEC AVENUE** macht einen fantastischen Eindruck. Außerdem von NEC AVENUE, allerdings für die PC-ENGINE: **OUT RUN** und **TOURNAMENT CYBERBALL 2072, VINDICATORS, MS. PACMAN, RAMPAGE** oder **XENOPHOPE.**

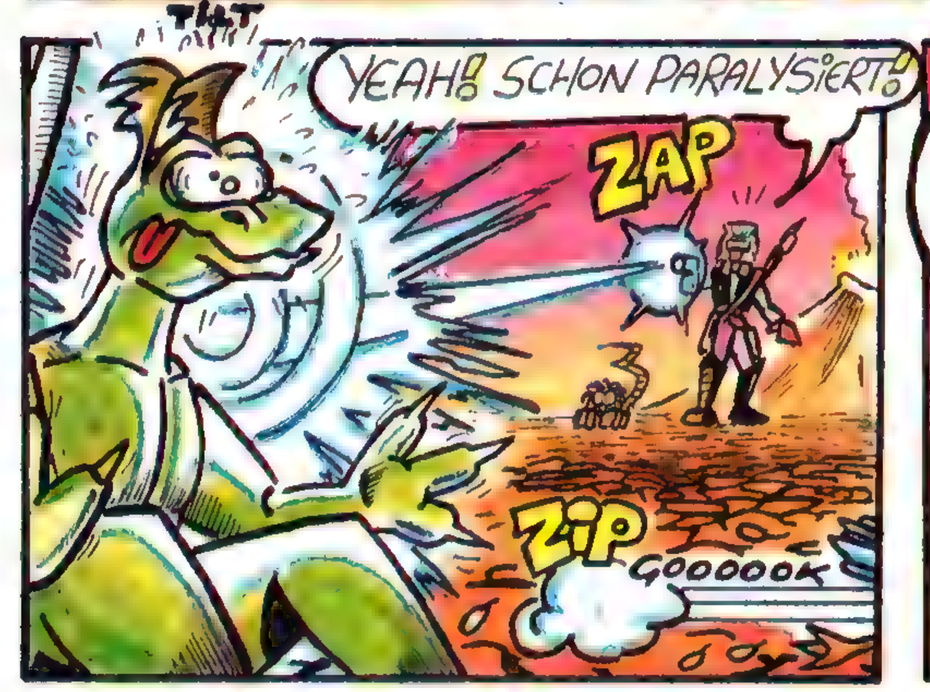
Nun, da auch neben **EPYX** andere Softhäuser ihre Dienste angeboten haben, können wir uns vielleicht schon bald auf eine größere Palette an LYNX-Games freuen.

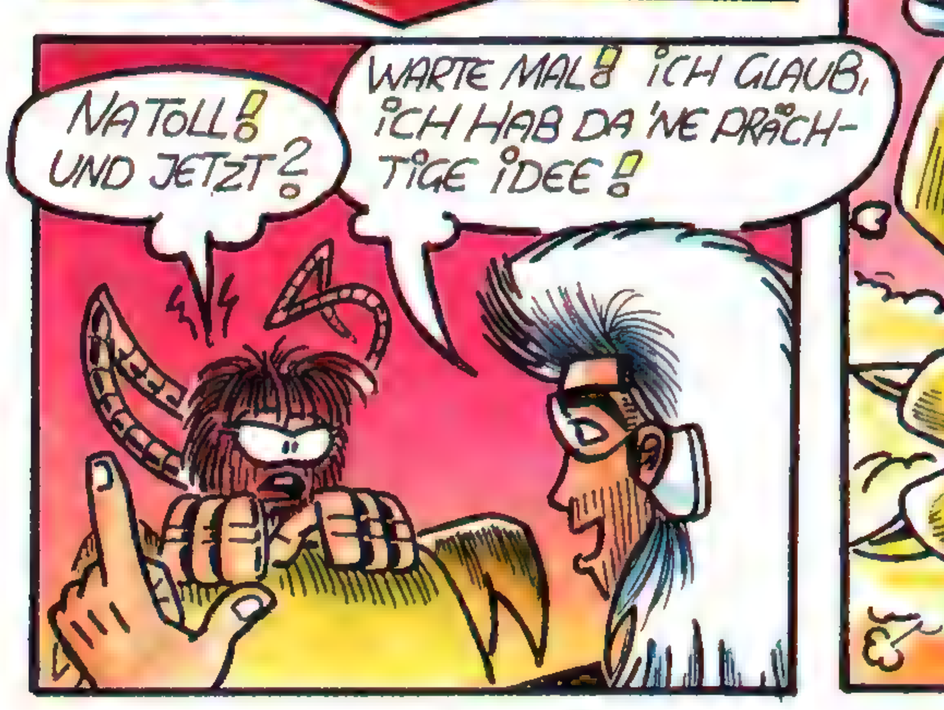
MANFRED KLEIMANN, TORSTEN OPPERMANN

KALIFS SPACE-RAT©









GENIALE PARODIE

Seit Jahren schon sorgt KONAMI, eine der renommiertesten japanischen Spielefirmen, mit einem einzigen Spielkonzept für Furore. Die Rede ist von GRADIUS, jenem Ballerspielepos, der seit 1985 mit drei Teilen sowie dem NEMESIS-Ableger regelmäßig die Kassen füllte. Wer jedoch glaubte, daß mit dem etwas schwächeren GRADIUS III schon das Ende gekommen sei, wird nun eines besseren belehrt: KONAMI sorgt mit dem neuesten Teil für einen furiosen Abschluß, in dem die gesamte Serie auf die Schippe genommen wird. Der passende Name für das Spiel: PARODIUS. Und dieser Teil stellt alle anderen in den Schatten!

Man kann es nicht von der Hand weisen: Jeder der GRADIUS-Teile war eine bierernste Angelegenheit und knochentrokkene Handarbeit für triggerfeste Fingerkünstler und Reflexgenies - die Grafik spielte eher eine untergeordnete Rolle. Dies ist nun ganz anders!

KONAMI bestückte **PARODIUS** mit erstklassigen Backgrounds und toll gestylten, zum Teil riesigen Spielcharakteren, die eine wahre Augenweide sind. Natürlich hat sich bei den altbekannten Standardfeatures nichts geändert: Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff, das durch das Aufsammeln von Bonussymbolen mit besseren Waffen bestückt werden kann. Auf einer speziellen Waffenleiste am unteren Bildschirmrand wird angezeigt, welche der Extrawaffen gerade verfügbar ist und nach Wahl in Aktion treten kann. Für ein Bonus-Symbol gibt's z.B. ein Speed-up, für zwei die Missiles usw. Insgesamt stehen sechs Sonderwaffen zur Verfügung. Neben den beiden genannten gibt's noch einen Doppelschuß, Laser, die sogenannten "Options" (Schußdrohnen) und ein Schutzschild. Bei PARODIUS werden diese Waffen allerdings ein wenig variiert, sofern man vor Spielbeginn *nicht* das Raumschiff auswählt.

Es gibt nämlich noch mehr! Der Spieler kann zwischen dem Raumschiff, einem Kraken, einer "Doppelbiene" oder dem Pinguin wählen. Abgesehen davon, daß diese tierischen Flugis recht witzig über den Screen brummen, sind bei ihnen die Waffen im besten Comic-Stil gehalten. So gibt es bei der Doppelbiene anstatt des Lasers zwei fliegende Boxhandschuhe -die Durchschlagskraft ist jedoch kaum geringer. Welcher Spielfigur man letztendlich den Vorzug gibt, ist also reine Geschmackssache; Unterschiede gibt's nur im Detail und fallen nicht allzu stark ins Gewicht. Für ganz Faule, die sich nicht selbst die Extrawaffen aussuchen oder sich im Spiel nicht ablenken lassen wollen, kann übrigens bei PARODIUS erstmals die "Auto-Power-up"-Option in Anspruch genommen werden.

Auch erfahrene Gradius-Spieler können sich dem Rechner ruhig anvertrauen, denn die Sonderwaffen werden passend gewählt und immer besser aufgebaut.

Den wahren Reiz von PARODIUS entdeckt man aber erst dann, wenn man in das Spiel einsteigt. Die Grafiken und Gags, die technischen Spielereien und witzigen Seitenhiebe sind es, die uns stundenlang vor dem Monitor fesselten. Nichts, aber auch rein gar nichts kann man bei diesem Spiel ernst nehmen. Vielmehr gleicht jeder der zehn Levels einem Psycho-Trip in die unergründlichen Tiefen des programmierten Wahnsinns. Wie wärs denn z.B. mit einem Piratenschiff mit Katzenkopf, auf dessen Ausguck Pinguine herumtanzen? Oder habt Ihr schon einmal ein Riesenraumschiff gesehen, aus dessen Triebwerk ein Frauenkopf geschleudert wird, welcher widerum patronenartige Männerköpfe aus dem Mund entläßt?
Übrigens: Jenes besagte Riesenraumschiff ist eine eindeutige Anleihe bei *R-Type*, versteht sich. Sogar die Explosionen entsprechen in diesem (und nur in diesem) Level dem gewohnten *R-Type*-Stil! Irgendwie war es ja auch zu erwarten, daß KONAMI die werte Konkurrenz gleich mit auf die Schippe nahm, aber es bleibt bei kleinen Anleihen; der Großteil des Spiels ist eigenentwickelt und keinesfalls weniger einfallsreich. Einer der besten Gags sind die beiden Scroll-Level, die für arge Verwirrung sorgen. Der Trick dabei: Der Screen scrollt bei Vertikalbewegungen der Spielfigur immer entgegengesetzt der Flugrichtung, und das quasi unendlich.

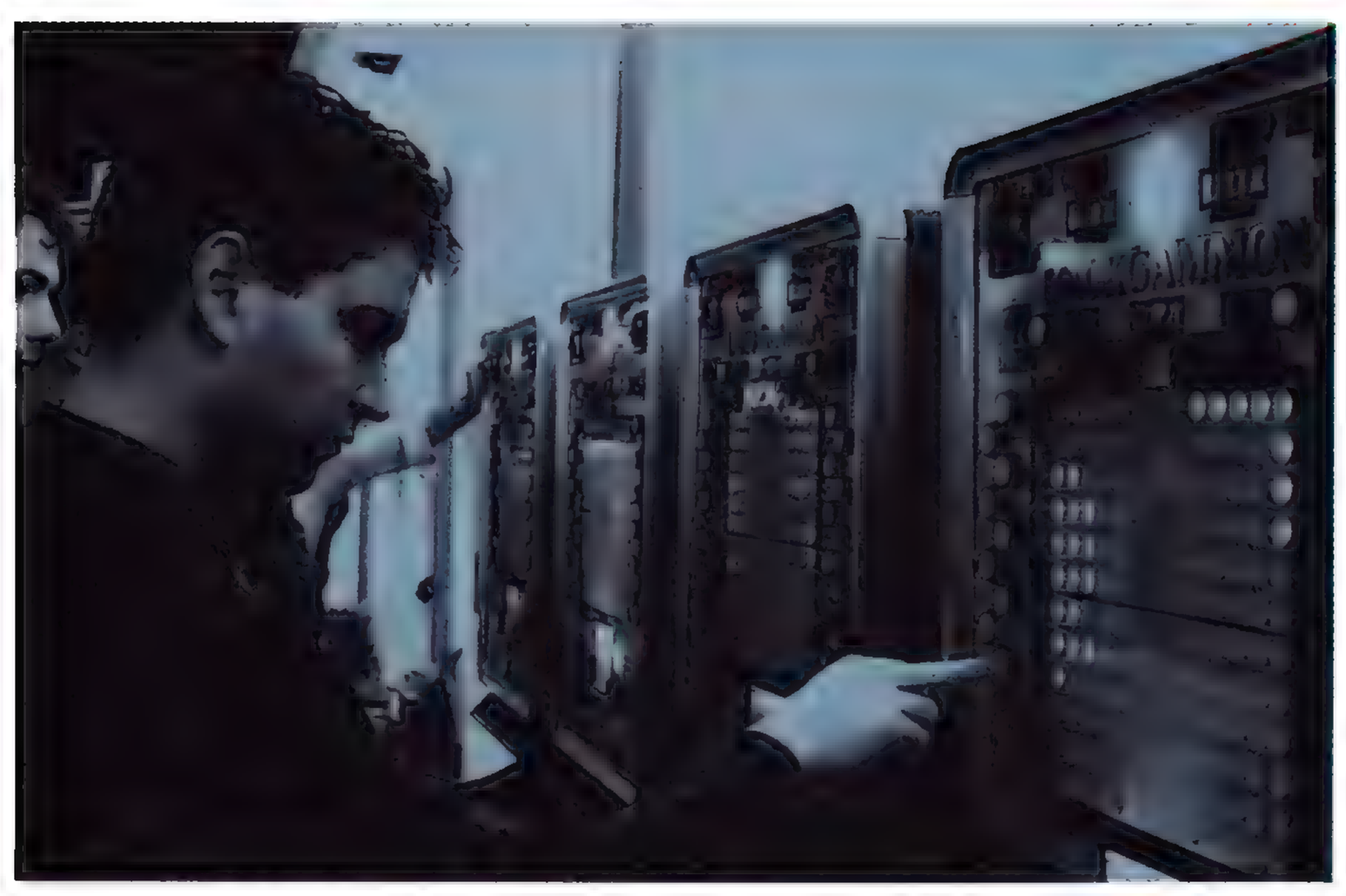
KONAMI hat das Ganze so arrangiert, daß Plattformen im Weltraum erscheinen, die an ihrer Ober- *und* Unterseite entweder Clowngesichter oder Kisten enthalten. Die Clowngesichter schießen mit Blasen, aus den Kisten steigen unzählige Insekten herauf - oder herab. Im zweiten Scroll-Level wird's noch fieser, denn hier muß durch ein Säulenlabyrinth geflogen werden, bei dem es teilweise sehr enge Durchgänge gibt, die zuweilen noch mit Smarties (yeah!) verstopft sind. Als Endgegner gibt's in diesem Level, wie auch in den meisten anderen, eine Frau! Irgendwie scheinen da ein paar Leute am Werke gewesen zu sein, die dem weiblichen Geschlecht nicht hold sind...

Natürlich kommt die gewohnte Ballerei bei PARODIUS nicht zu kurz.

Wer sich an diesen "frauenfeindlichen" Elementen nicht stört, wird jedoch bei PARODIUS das pure Spielvergnügen erleben. Die Levels sind wunderschön gestylt, abwechlsungsreich, der Sound variiert sehr witzig bekannte Volksweisen, das gesamte Spiel ist äußerst spielbar. Echt hart wird's erst ab Level acht, aber dann geht's wirklich zur Sache. KONAMI kann man zu diesem Spiel nur beglückwünschen, denn PARODIUS ist ein würdiger Abschluß der *Gradius*-Saga - oder geht's vielleicht noch weiter..?

Michael Suck

Warum nicht mal ein Clown im Weltraum? Gesagt, getan....



Vielfalt statt Einfalt

Bei GAUSELMANN tut sich was! Der führende Hersteller von Geld- und Punktespielautomaten will den Unterhaltungsbereich revolutionieren. Neue, raffinierte Konzepte sollen den Spielstätten den letzten Schliff als moderne Unterhaltungszentren geben; klassische Brettspiele sollen in neuem Gewand die Spielerherzen erobern. Die gesamte Branche hat mittlerweile erkannt, daß der Weg in die spielende Gesellschaft nur unter einem Motto stehen kann: Vielfalt statt Einfalt!

Ganz in diesem Sinne hat man bei Gauselmann und bei anderen Branchengrößen damit begonnen, Geräte zu entwickeln, die die Spielstätten aus dem klassischen Image der "Zockerhöllen" herausführen können. Freilich gibt es neben der erkennbaren Eigeninitiative ebenso den Druck staatlicher Reglementierungen, die eine strukturelle Änderung notwendig machen. Abgefedert durch einige Übergangsregelungen, werden die Spielhallenbetreiber ab 1991 dazu gezwungen, auf einer Fläche von 150 qm nicht mehr als 10 Geldspielgeräte aufzustellen. Was also tun mit dem freien Raum? Es wäre böswillig, den Herstellern zu unterstellen, die Entwicklung anderer Spielformen lediglich als "Notnagelstrategie" zu betreiben. Vielmehr sieht man dieser Umstrukturierung guten Mutes entgegen, denn die Vorteile liegen auf der Hand: Neue Absatzmöglichkeiten und Imageverbesserung. Bei GAUSELMANN hat man deshalb schon vor einigen Jahren damit begonnen, neben den klassischen Geldspielgeräten eine Produktlinie mit Punktespielgeräten auf den Markt zu bringen. Nicht zuletzt der selbstentwickelte Kartenwender mit dem realistischen Spielgefühl war es, der zunächst den Pokerspielen und später einem Kniffelautomaten zum Durchbruch verhalf. Die neueste Entwicklung in diesem Bereich: Geldspielgeräte werden als Punktespielgeräte aufgelegt. Sie funktionieren wie ihre "großen Brüder", nur mit dem Unterschied, daß eben Punkte zum Weiterspielen erzielt werden können - der Geldbeutel wird ebenfalls geschont.

Natürlich ist mit solchen Geräten das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht. Die Einspielergebnisse zeigen, daß z.B. die Geschicklichkeitsspiele, zu denen man im weitesten Sinne die TV-Spiele, Flipper, Billard und Snooker zählen kann, an Bedeutung gewinnen. Bei **NSM LÖWEN** wird gerade das Snookerspiel als strategische Variante des Billards forciert. Promotion-Touren mit Topspielern wie Steve Davis und groß angelegte Turniere sollen auch in der breiten Öffentlichkeit das Interesse am Snooker erwecken. Und ist das warme Licht über den eleganten Spieltischen nicht wesentlich reizvoller als die Neonbeleuchtung in den engen, uniformen Kabinen mit Geldspielgeräten?

Einen etwas anderen Weg schlägt GAUSELMANN ein, denn im idyllischen Espelkamp wird momentan fleißig an neuen Strategie- und Denkspielen gefeilt, die von der spielerischen Variabilität weit über das hinausgehen, was bisher auf den Markt gebracht wurde. Auf der Suche nach geeigneten Konzepten stieß man auf ein uraltes Brettspiel: Backgammon. Es war eine echte Herausforderung, dieses Spiel als Automaten auf Punktespielbasis umzusetzen, so daß das fertige Gerät trotz der Präsentation auf der IMA dieses Frühjahr nunmehr erst im Herbst in Serie gehen wird. **Uwe Däumling**, der Entwickler des Backgammon-Automaten, kann ein Lied von den "tausend Problemchen" singen, die den Weg bis zur Produktreife steinig machten. Wie sollte man das Problem der Spielzeit lösen? Wie spielstark kann ein Backgammon-Programm überhaupt sein? Wie integriert man ein Punktespiel-System für ein Brettspiel? Diese und viele weiteren Fragen löste man in monatelanger Kleinarbeit. Unterstützt durch Backgammon-Exweltmeister Philipp Marmorstein, gelang es den Gauselmännern, ein spielstarkes Gerät zu basteln, bei dem ein Match im Schnitt nicht länger als zehn Minuten dauert und die Spielstärke jedem Backgammon-Programm für diverse Rechnertypen das Wasser reichen kann. Soviel technische Perfektion hat natürlich seinen Preis: Zwischen 5000 bis 6000 DM werden die Aufsteller berappen müssen, um ihre Stellplätze mit diesem Edelstein verzieren zu können.

Im übrigen wird bereits weiter fleißig an neuen Denk- und Strategiespielen gearbeitet. "Spruchreif" war jedoch noch keines der neuen Projekte, aber die Vorbilder beziehe man ganz klar: Aus der ASM!

Michael Suck

Ein Hauch von Vegas

Hamburg, die Metropole im hohen Norden der Republik, ist bekannt für den Fischmarkt, die Hafenstraße, die Oper, die Reeperbahn - und St. Pauli. Wer jedoch meint, daß wir uns nun mit anrüchigen Themen oder gar mit Fußball beschäftigen, hat weit gefehlt, denn in St. Pauli steht das Mekka der Automatenfans: die größte Spielhalle Europas! ASM hat sich in diesem elektronischen Paradies umgesehen und atemberaubende Eindrücke gesammelt...

Daß der freizeitbewußte Mensch in unseren Tagen vielfältige Unterhaltung in gepflegter Atmosphäre sucht, weiß man bei GAUSELMANN schon längst - und hat entsprechend gehandelt. Doch auch findige Unternehmer haben die Zeichen der Zeit erkannt und bieten dem Publikum mehr für's Geld. Das beste Beispiel für moderne Spielhallengestaltung ist eindeutig das VEGAS WORLD im Herzen Hamburgs, eine Spielhalle der Superlative: Auf 1800 qm stehen hier über 200 Geräte; mehr als 90 Prozent davon sind TV-Spiele! So findet der spielfreudige Fan z.B. nahezu jeden Fahrsimulator, der in den letzten fünf Jahren produziert wurde, und das natürlich in den Cockpitversionen. Alle weiteren Geräte gibt's mit Großbildschirmen oder gar auf riesigen Projektionswänden. Natürlich braucht man dafür viel, viel Platz, aber da das VEGAS WORLD früher mal ein Kino war, erübrigen sich solche Probleme. Die große Halle im Zentrum von VEGAS WORLD hat gigantische Ausmaße und beherbergt die meisten der TV-Spiele und Flipper. Die wenigen Geldspieler sind in zwei separaten Räumen untergebracht, aber kaum weniger aufwendig ausstaffiert; Spiegelwände und dezente Leuchter sorgen für gepflegte Atmosphäre. Soviel Aufwand hat natürlich seinen Preis: Mehr als fünf Millionen Mark stecken schätzungsweise in diesem Bau, der Hamburg um eine Attraktion reicher macht. Ein kurzer Abstecher ins VEGAS WORLD lohnt sich also in jedem Fall. Der wahre Spielefreak sollte sich jedoch schon mal einige Tage Zeit und vor allem einen Beutel Kleingeld mitnehmen -bei diesem Angebot bleibt's einfach nicht bei einer Mark...

Michael Suck

bringt's: AFTERBURNER-Feeling anno '90!

ACE 2

Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn: Den AFTERBURNER. SEGA schuf mit diesem Flugsimulator eines der populärsten TV-Spiele überhaupt. Die tolle Cockpit-Hydraulik und die superschnelle Action fesselten die Fans ans Gerät. Und nun hat SEGA noch einen draufgesetzt: Mit G-LOC startet man mit neuer Technik und noch größerem Aufwand ins neue Jahrzehnt. Die Nachbrenner glühen wieder!

Natürlich wird **G-LOC** nicht als stinknormale JAMMA-Platine vertrieben, denn dafür ist der technische Aufwand, den **SEGA** bei seinem neuesten Top-Produkt getrieben hat, einfach zu groß. Ein schikkes Standgerät oder gar die hydraulisch bewegte Cockpit-Version (inklusive Sicherheitsgurt) stehen zur Verfügung, um die Fans in den Geschwindigkeitsrausch zu treiben. G-LOC steht übrigens für "Loss of Consciousness by G Force", was soviel heißt wie Bewußtlosigkeit durch Schwerkraft. Denn eines soll dem Piloten bei diesem Spiel vermittelt werden: Das total realistische Fluggefühl. Zu diesem Zweck wurden Grafiken in das Spiel eingebracht, wie sie in dieser Perfektion und Realitätsnähe noch nie zu sehen waren. Aus unzähligen Farben und mit absoluter Detailtreue sind die Landschaften kreiert worden, über die das Flugzeug hinwegrauscht. Das Hinweggleiten über Canyons, Städte oder Meere geschieht selbstredend absolut flüssig und mit phantastischen 3D-Perspektiven. Natürlich startet man nicht zu einem kleinen Sonntagsausflug, vielmehr gibt's wieder mal Luftkampf pur: Zwölf Missionen erwarten den heißhungrigen Jäger, und zum Abschluß gibt's 'ne Landung auf 'nem Flugzeugträger. Wie die Feindbilder in diesem Game verteilt sind, ist nicht so ganz klar, aber wohl auch nicht so wichtig. Fest steht jedenfalls, daß zu Beginn einer jeden Mission eine freundliche Meldung auf dem Screen erscheint, in der angegeben wird, wie viele Flugzeuge oder Bodenziele innerhalb des Zeitlimits abgeschossen werden müssen. Gelingt dies nicht, ist das Spiel vorbei.

Geballert wird mit der altbekannten Vulcan-MG und den ebenso altbekannten Missiles. Das Neue daran: Die Missiles müssen auf dem Head-Up-Display "angelockt" werden, d.h. das Fadenkreuz und das Zielkreuz müssen denkungsgleich werden. Wird sodann die Missile losgeschickt, gibt's in jedem Fall einen Treffer. Ebenfalls verfeinert wurden die Verfolgungsjagden, denn sobald der fiese Feind im Langsamflug hinter dem eigenen Flugzeug hinterherschleicht, wird vom Cockpit-Blick in die Totale gezoomt. Dann heißt's ausweichen, abrollen oder den Afterburner einschalten, denn sonst ist der Jäger futsch. Sehr schade ist jedoch, daß die Fluggeschwindigkeit sehr langsam ist. Zwar tauchen die Feindflugzeuge, wie gewohnt, blitzschnell auf, doch die Landschaften scrollen etwas gemächlich vor sich hin. Mag sein, daß die aufwendige Grafik einen schnelleren Spielverlauf nicht zuläßt, doch der Geschwindigkeitsrausch oder gar "Bewußtlosigkeit" ist bei diesem Spiel nicht drin - AFTERBURNER war eindeutig rasanter.

Dafür gibt's jedoch mehr Spiel für's Geld, auch wenn die Missionen etwas kurz geraten sind. Hektiker und totale Action-Fans sollten allerdings lieber zum Bewährten greifen: Zu AFTERBURNER natürlich.

MICHAEL SUCK

Schneller, höher, weiter - G-LOC.

DAYS OF Thunder™

DAS SPIEL ZUM FILM!

MINDSCAPE INTERNATIONAL

Erhältlich für:
Amiga, Atari ST, IBM

MINDSCAPE

RUSHWARE
Online with the trend

Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 02101/607-0

Mitvertrieb:
Österreich: **Karasoft, Darius**
Schweiz: **Thali AG**

Konami Power für die Neunziger

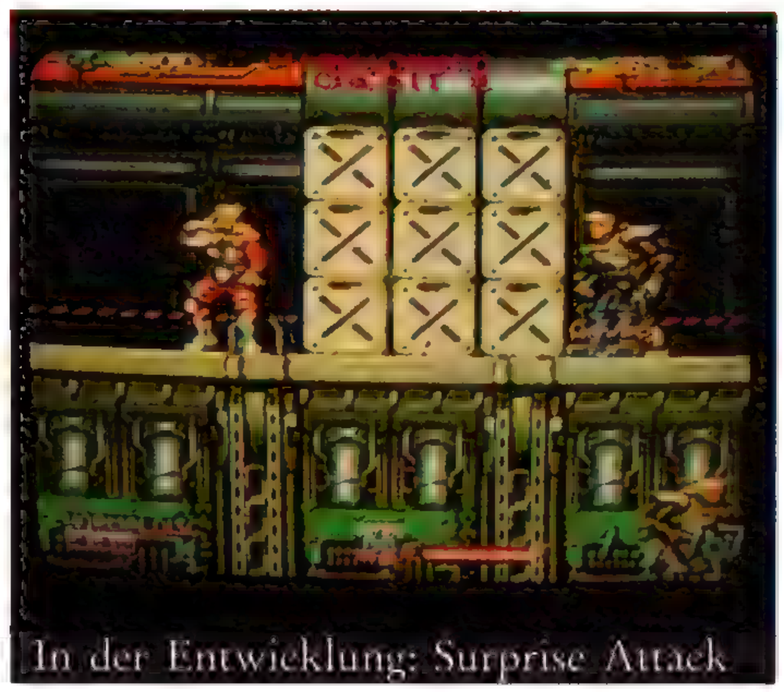
Nun ist es also raus: NINTENDO will mit einem riesigen Werbeaufkommen und einer eigenen deutschen Niederlassung den Konsolenmarkt in "diesem, unseren Lande" pushen, wie dies noch kein anderer Hersteller versucht hat. Im Schlepptau des Giganten werden jetzt auch andere japanische Branchengrößen aktiv, um den deutschen Markt in Angriff zu nehmen. Einer der größten Spieleproduzenten der Insel, KONAMI, hat schon seit ein paar Jahren eine Vertretung auf deutschem Boden - ein Startvorteil mit großen Chancen. ASM hat sich in der Europa-Zentrale in Frankfurt umgesehen und natürlich die neuesten Produkte unter die Lupe genommen...

Bereits 1984 wagte KONAMI den Sprung über den großen Teich, um auch in Europa präsent zu sein. Im wesentlichen ging es in den letzten Jahren darum, KONAMIs TV-Spiele wirkungsvoll in Deutschland und anderen Ländern zu vermarkten, denn die Firma kommt traditionell - wie viele andere japanische Hersteller - vom Coin-op-Markt. Selbstverständlich ist diese Produktschiene nach wie vor ein wesentlicher Bestandteil des Firmengeschäftes; pro Monat wird ca. ein neues Spiel veröffentlicht. Schon fertig und damit marktreif ist **OVERDRIVE**, ein neuer Fahrsimulator. Natürlich gibt es schon unzählige Fahrsimulatoren, doch KONAMIs letzter Simulator, *WEC Le Mans* , ist auch schon wieder vier Jahre alt - eine Neuheit tut also not. Selbstverständlich gibt's bei OVERDRIVE einige kleine Neuerungen, um das Game für den Spieler interessant zu machen. So gleicht OVERDRIVE mehr einem Stock-Car-Rennen denn einem Formel-1-Race. Die Mitbewerber fahren Kisten, die wie Monstertrucks aussehen, interessierte Zuschauer sind schon mal Kühe, die sechs Streckenabschnitte führen durch malerische Dörfer, vorbei an Wasserfällen und einer Wolkenkratzer-Skyline. Die Spielbarkeit von OVERDRIVE ist hoch, der Spielwitz krankt jedoch etwas an dem ausgelutschten Konzept. Ganz andere Wege beschreitet man hingegen mit **PUNK SHOT**, einem Basketballspiel der besonderen Art, denn die Spieler sind waschechte Punks! Logisch, daß es die Jungs mit dem Regelwerk nicht so genau nehmen. Gelungene Gags und Grafiken runden das Spiel ab, der Spielspaß bleibt ebenfalls nicht auf der Strecke. Unbedingt anschauen!

Die dritte und letzte Neuentwicklung in KONAMIs Coin-op-Sektor heißt **SURPRISE ATTACK.** Und damit für jeden Geschmack was dabei ist, gibt's bei diesem TV-Spiel Ballerei pur. Das Game könnte man als "High-Tech-Shinobi" bezeichnen, denn der Spieler muß in bester Hüpf-und-Kill-Manier eine Raumstation vor der Zerstörung bewahren. So müssen in jedem Level alle Zeitbomben eingesammelt werden, wobei die feindlichen Schergen mit Messern, Granaten, Gewehren und Mörsern auf den Helden losgehen. Neben den futuremäßigen Grafiken gibt's knifflige Hindernisse und Überraschungen, hartnäckige Endgegner, Extrawaffen und und und. Wer *Super Shinobi* oder *Shadow Dancer* bis zum Exzeß gespielt hat, wird mit SURPRISE ATTACK bestens bedient! Ein kleiner Hinweis an dieser Stelle: Die oben erwähnten Spiele besitzen bislang nur **vorläufige** Titel! Änderungen sind zwar unwahrscheinlich, aber nicht ausgeschlossen.

Mit absoluter Gewißheit können wir Euch jedoch jene Titel nennen, die KONAMI in diesem Jahr für das Nintendo Entertainment System veröffentlichen wird. Um den Markt optimal abzudecken und KONAMI als Markenname im Konsolenbereich etablieren zu können, wurde die englische Vetretung von KONAMI England von KONAMI Europe "aufgekauft". Nunmehr bedient Vetriebsleiter Peter von Schlippe ausschließlich die Coin-op's, während sein Kollege Tetsuya Yamada die Koordinierung der Konsolenspiele übernommen hat. KONAMI wird ab sofort alle Spiele aus eigener Herstellung für das NES und den Gameboy selbst vermarkten. Damit einher geht auch die Einführung eines neuen Labels: Unter dem Namen **PALCOM** werden jene Titel erscheinen, die in den

USA von dem KONAMI-Ableger **ULTRA** produziert wurden. Die Neuerscheinungen können sich wirklich sehen lassen, zumal es KONAMI gelang, einige äußerst lukrative Lizenzen von Heimcomputerspielen an Land zu ziehen. Dazu zählt **SKATE OR DIE** (unter dem PALCOM-Label) und **SILENT SERVICE.** Ersteres ist ein witziges Skateboardspiel mit unterschiedlichen Disziplinen, SILENT SERVICE ist eine waschechte U-Boot-Strategie-Simulation.


In der Entwicklung: Surprise Attack

Neben den Lizenzspielen gibt's selbstredend noch eigene Kreationen. Zu diesen zählt **BAYOU BILLY**, ein Actionspiel um einen Abenteurer, der seine Freundin retten muß, sowie **PROBOTECTOR**. Allerdings handelt es sich bei PROBOTECTOR um den bekannten Titel *Contra*, der wiederum unter dem Namen *Rozyrg* (Name v. d. Red. geändert, da indiziert) in den Spielhallen und auf diversen Heimcomputern zu finden war. Das Spiel gibt's zwar schon länger in Deutschland, ist aber nun offiziell (ab November) erhältlich - mit geänderten Grafiken und Spielcharakteren. Weitere alte Bekannte treffen wir bei den **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** , die unter dem PALCOM-Label ihren Re-Release erleben. All diese Spiele werden übrigens noch in diesem Jahr auf dem deutschen Markt erscheinen, weitere Titel und interessante Lizenzen sind sind für das nächste Jahr geplant. Yamada ist dabei zuversichtlich, dank der NINTENDO-Promotion hohe Stückzahlen absetzen zu können. In den Lagern von KONAMI türmt sich deshalb auch schon kistenweise die Software für das Weihnachtsgeschäft. Weiterhin erwartet man in der nächsten Zeit die ersten Lieferungen für den Gameboy, wobei noch nicht hundertprozentig feststeht, ob man die Distribution in eigener Regie (und damit über BIENENGRÄBER) oder doch direkt über NINTENDO macht. Yamada will darüber hinaus noch an der Feinabstimmung bei den Release-Daten arbeiten, denn bisher wurden alle neuen Titel zunächst in Japan, dann in den USA und erst ein halbes Jahr oder noch später in Deutschland herausgebracht. Warum aber sollten die deutschen Fans lange warten müssen?

Gesammelte Werke: Die Historie

Für die Zukunft hat man bei KONAMI im übrigen schon neue Pläne, die über die Coin-ops, das NES und den Gameboy hinausgehen. Gesichert ist bereits die Produktion für NINTENDOs neue Superkonsole, das **SUPER FAMICOM.** Derzeit programmiert die japanische Entwicklungsabteilung von KONAMI bereits das erste Game für diese 16-Bit-Konsole. Auf die Frage, ob man denn langfristig auch im Computerbereich tätig werden wolle, gibt es keine eindeutigen Aussagen. Aber, so Schlippe, "wir denken derzeit verstärkt darüber nach".

Eines scheint jedoch auf alle Fälle gesichert zu sein: KONAMI ist für das nächste Jahrzehnt bestens gerüstet. Einer der Wahlsprüche des Unternehmens heißt: "Präsenz in jedem Medium". Diesem Anspruch dürfte man mit der neuen Expansionspolitik gerecht werden. Und daß KONAMI auch weiterhin in der ASM präsent sein wird, versteht sich bei dieser Fülle an neuen Produkten von selbst.

MICHAEL SUCK

Wer jetzt nichts gegen das Ozonloch tut, ist nicht mehr zu retten.

1985 wurde das Ozonloch entdeckt. Und obwohl heute fast jeder über FCKWund ihre Folgen informiert ist, werden alleine in der Bundesrepublik jährlich immer noch 90.000 Tonnen verbraucht bzw. in die Luft geblasen. Bitte unterstützen Sie uns im Kampf gegen die Zerstörung unserer Umwelt. Sonst ist uns eines Tages vielleicht wirklich nicht mehr zu helfen.

Mensch, die Zeit drängt.

☐ Bitte informieren Sie mich ausführlich über die Erfolge und Ziele des WWF.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____

WWF Infodienst, Postfach 0902, 7505 Ettlingen

Es rotzen die Rohre...

Nicht mehr und nicht weniger als pure Action verspricht TAITO all den Wagemutigen, die sich an den neuen Ballerautomaten THUNDER FOX wagen. Die Knarren rotzen ohne Ende, der Bildschirm erbebt unter Granat- und Bombeneinschlägen, die Panzer rollen über verbrannte Erde. Wie schön, daß das alles nur ein Spiel ist...

Nee, also, mal ganz im Ernst: Was TAITO da an Gemetzel auf den Screen bringt, ist eine ganz ordiniäre Gewaltorgie, bei der die Feindbilder verblassen und lediglich zählt, wie die Helden die nächsten Sekunden überleben, um nicht in Fetzen gerissen zu werden. Natürlich gibt's den bösen Obermotz (diesmal am Ende von Level sechs), eine Levelaufteilung, natürlich gibt's unzählige feindliche Soldaten und knochentrockene, harte Endgegner. Klaro, daß die Bewertungsstelle der Automatenwirtschaft, die ASK, dieses Spiel mit der abschreckenden roten Plakette versehen hat. Auf dem Screen geht's nämlich ganz schön ab, und die feindlichen Soldaten sind aufgrund ihrer imposanten Größe eindeutig als Menschen zu erkennen. Wer sich daran nicht stört, bekommt jedoch ein gutes Mittel in die Hand, um überschüssige Aggressionen loszuwerden. Das Spiel ist nämlich hammerhart schwierig und verlangt alles an Reflexen und Haiermännern vom Spieler ab, bis das Ziel erreicht ist. Auf dem Weg dorthin wird man von riesigen, toll animierten Maschinerien beharkt, in Fallen gelockt oder in die Luft gebombt. Um den Nervenkitzel noch zu erhöhen, müssen in zwei Levels Zeitbomben gelegt werden, wobei eine schrille Warnsirene dazu auffordert, nach dem Ablegen der Bombe auf schnellstem Wege den Ausgang zu suchen.

THUNDER FOX ist somit ein Game, daß sich beliebig mit tausend anderen seines Genres austauschen läßt. Die nette Grafik, der hohe Schwierigkeitsgrad und das Repertoire an Waffen sorgen jedoch immerhin für ein Mindestmaß an Abwechslung. Wem's gefällt...

MICHAEL SUCK

Monstermatsch!

Den Japanern scheint nichts heilig zu sein: Auf der Suche nach neuen Spielideen werden bewährte Genres wild durcheinandergemixt, der entstehenden Eintopf noch mal kräftig umgerührt - und schon ist der neue Kassenschlager fertig. DATA EAST treibt's in dieser Hinsicht ganz besonders bunt, denn das neueste Werk namens DARK SEAL ist ein Bastard aus Action- und Rollenspiel!

In dem Königreich von Etrulia ist die K. am D., denn aus mysteriösen Gründen ist das Siegel des "Schicksalstores" verschwunden, so daß nunmehr die dunklen Kreaturen ins Diesseits wechseln konnten und das Königreich terrorisieren. Der König entscheidet sich in seiner Verzweiflung dafür, vier wackere Recken loszuschicken, die das Siegel finden und das Schicksalstor wieder schließen sollen.

Gespielt wird levelweise, wobei der König in jedem Level den Helden noch eine kleine Sonderaufgabe mit auf den Weg gibt (Prinzessin futsch, Drachen da, etc.). Neben vielerlei Monstern gibt's pro Levelende noch einen Endgegner, der's in sich hat. Damit's nicht frustig wird, können zehn verschiedene Extra-Items gefunden werden, die die Feuerkraft verstärken. Als Sondergoodie gibt's zudem noch eine Magieleiste, die sich durch gelungene Feindvernichtung langsam auffüllt. Ist die Leiste voll, kann einer von zehn Zaubersprüchen angewählt werden, die kräftig auf dem Screen aufräumen - Action ist halt Trumpf bei DARK SEAL.

Dies ist leider auch der Knackpunkt bei diesem Spiel, denn die "Rollenspielelemente" sind doch arg dürftig. Die Grafik und vor allem der Sound sind zwar herrlich mystisch und sorgen für Adventure-Atmosphäre, doch letztendlich ist DARK SEAL ein stinknormales Hack 'n' Slay. Es muß gekillt werden, bis der Joystick glüht, geschicktes Vorgehen ist kaum gefragt. Da

aber der Schwierigkeitsgrad verdammt hoch angesetzt wurde und das Game sehr hektisch und unübersichtlich ist, reizen "klassische" Actionspiele doch deutlich eher zum Geldausgeben.

MICHAEL SUCK

Absoluter Hammer

Das Kreuz mit den Handwerkern - wer kennt es nicht? Da werden Waschbecken neben Steckdosen angeschlossen, undichte Garagendächer gezimmert und dergleichen mehr. Mag vieles davon auch nur ein böses Gerücht sein, der Zorn der Betroffenen ist dieser Branche auf jeden Fall sicher. IREM nahm sich dieses Themas an und ersann das Rachespiel für all' die, die schon mal unter Pfusch am Bau gelitten haben. Und Harry hat's echt besonders übel getroffen...

Verantwortlich für diesen Baustellen-Epos zeichnet **IREM**, eigentlich besser bekannt als Lieferant gnadenlos harter Ballerspiele. Aber die Sommerzeit macht's wohl möglich, daß IREM mit **HAMMERIN' HARRY** mal ein klassisches Jump-and-run rüberwachsen läßt. Die Story ist dabei endlich mal so neu, daß es sich auch lohnt, sie zu erzählen: Harry ist an sich ein ganz harmloser, normaler Typ, der friedlich seiner Arbeit nachgeht. Doch die habgierigen Bosse der Baufirma "Rusty Nailers" betreiben nahezu unbemerkt eine ganz fiese Bauspekulation. Sie kaufen nämlich ein großes Grundstückareal, und bevor es sich die Pächter der darauf stehenden Mietshäuser versehen, werden ihre Hütten abgerissen. Als Harry nach getaner Arbeit nach Hause kommt, bringt der Anblick der zerstörten Hauser und der neuen Baustelle bei ihm das Faß zum Überlaufen: Harry schnappt sich seinen Holzhammer und macht sich auf den Weg zur Zentrale von Rusty Nailers, um das Land zurückzufordern.

Natürlich hat die Baufirma längst Lunte gerochen und bietet alle Bauarbeiter samt Geräten auf, um Harry am Vordringen zu hindern. Harry muß sich somit Level für Level durch verschiedene Teile der Baustelle kämpfen und am Levelende den jeweiligen "Vorarbeiter" oder diverse Maschinen überwinden. Seine einzige Waffe bei dieser Odyssee über Stahlgerüste, Containerhäfen und Mauerteile ist jener besagte Hammer, mit dem er seinen Feinden einen über die Rübe hauen kann. Wenn's gar zu bunt wird, kann er mit diesem Hammer kräftig auf den Boden hauen, um seine Feinde erzittern zu lassen. Die zweite Methode funktioniert nur bei den "einfachen" Bauarbeitern, hält aber auch Endgegner wirkungsvoll auf Distanz. Ansonsten kriegt Harry mit dem Hammer aber so ziemlich alles kaputt, was in den malerischen Levels herumsteht. Besondere Aufmerksamkeit sollte den unzähligen Kisten gelten, die wie zufällig herumliegen. Einige dieser Kisten erweisen sich nach dem Aufknacken nämlich als Bonusspender für unseren Helden. In den kleinen Geschenkpackungen sind zwar nur Punktegaben für den Score enthalten, doch die blauen Shirts erweisen sich als äußerst nützlich, denn sie erhöhen die Sprungkraft. Außerdem gibt's noch eine japanische Schrifttafel, die zwar keiner lesen kann, aber auch nicht muß, denn sie bewirkt, daß Harrys Hammer gigiantische Ausmaße annimmt und ungleich schlagkräfter wird. Dies ist öfters dringend vonnöten, sind doch Planierraupen oder wuchtige Abrißkugeln samt Kran aus dem Weg zu räumen. Vom Styling her ist HAMMERIN' HARRY jedoch nicht ganz so bierernst angelegt, wie mancher vermuten könnte. Schließlich soll sich ja niemand auf den Schlips getreten fühlen (oder zumindest mitlachen). So sind die Grafiken und Charaktere im besten Cartoon-Stil gezeichnet und führen eine wahre Slapstick-Orgie auf - statt matschigem Kuchen wird jedoch mit matschigem Beton oder schon mal mit einer Schüssel Glasnudeln geworfen. Recht witzig ist die Animation und Form der Charaktere gelungen, die allesamt ungewöhnlich durch die Gegend stolpern. Wenn Harry schwungvoll mit dem Hammer ausholt und die saltoschlagenden Monteure durch die Gegend fliegen, bleibt garantiert kein Auge trocken. Aber auch spielerisch kann sich HAMMERIN' HARRY durchaus sehen lassen. Jeder Gegner und jede verzwickte Geschicklichkeitsprobe läßt sich mit einer bestimmten Strategie optimal meistern. Ein paar Markstücke müßt Ihr dafür zwar springen lassen, aber letztendlich wird man durch den großen Spielspaß und die hohe Spielbarkeit für jede Mark entschädigt. Mal sehen, was sich IREM demnächst noch alles einfallen läßt!

Michael Suck

Mit Lötkolben und Kombizange

- Eine Spielhallen-Alternative -

Das leidige Problem bei Computerumsetzungen von Arcade Games aus der Spielhalle kennt wohl jeder: Oft genug sind die Spielhallenhits nur lieblos umgesetzt: Neben schlechter Spielbarkeit stört fast immer das hardwarebedingt schlechtere Scrolling. Doch es geht auch anders: Warum besorgt man sich nicht direkt eine Spielplatine aus den TV-Spielautomaten und bastelt diese an einen RGB-Monitor? Dies ist immerhin um einiges preiswerter, als gleich den kompletten Spielautomaten zu kaufen.

Lötseite der Platine		Bauteile-Seite der Platine
GND	A 1	GND
GND	B 2	GND
+5V	C 3	+5V
+5V	D 4	+5V
-5V	E 5	-5V
+12V	F 6	+12V
	H 7	
Coin Counter 2	J 8	Coin Counter 1
	K 9	
Speaker (-)	L10	Speaker (+)
	M11	
Video Green	N12	Video Red
Video Sync	P13	Video Blue
Service	O14	Video GND
	S15	
Coin 2	T16	Coin 1
2P Start	U17	1P Start
2P Up	V18	1P Up
2P Down	W19	1P Down
2P Left	X20	1P Left
2P Right	Y21	1P Right
2P Push S/W 1(Kick)	Z22	1P Push S/W 1(Kick)
2P Push S/W 2(Jump)	a23	1P Push S/W 2(Jump)
2P Push s/W 3(Punch)	b24	1P Push S/W 3(Punch)
	c25	
	d26	
GND	e27	GND
GND	f28	GND

Der Anschluss einer solchen Platine erweist sich für Bastler mit Grundkenntnissen der Löttechnik als relativ einfach.
Wichtig ist, gleich beim Kauf einer gebrauchten Platine darauf zu achten, daß man den dazugehörigen Anschlußplan der Platine bekommt. Ohne diesen kann man mit der Platine nämlich nichts anfangen!
Die benötigten Bauteile

- 1 TV-Spielplatine
- 1 dazugehörigen Anschlußplan
- 1 passenden Platinenstecker, der auf die Platine passt
- 1 Computernetzteil mit +5V,+12V,-5V, mind 200 Watt
- 1 RGB-Monitor (oder Fernseher mit SCART-Anschluss)
- 1 Lautsprecher 4 Ohm oder 8 Ohm
- 1 SCART-Stecker
- 1 fünfadriges Kabel (zirka 2 m)
- 2 Taster
- 1 9 poliger Sub-D-Stecker und diverse Litze 0,25 mm und 1 mm Querschnitt

Das wichtigste an dieser ganzen Bastelei ist - wie eben erwähnt - der Anschlußplan des sogenanten PC-Boards. Neuere Platinen halten sich dabei an den JAMMA-Standard. Diese Belegung nehme ich hier als Grundlage.Zunächst der Anschluß der Betriebsspannung. Dazu nimmt man das Netzeil und schließt folgende Spannungen an:

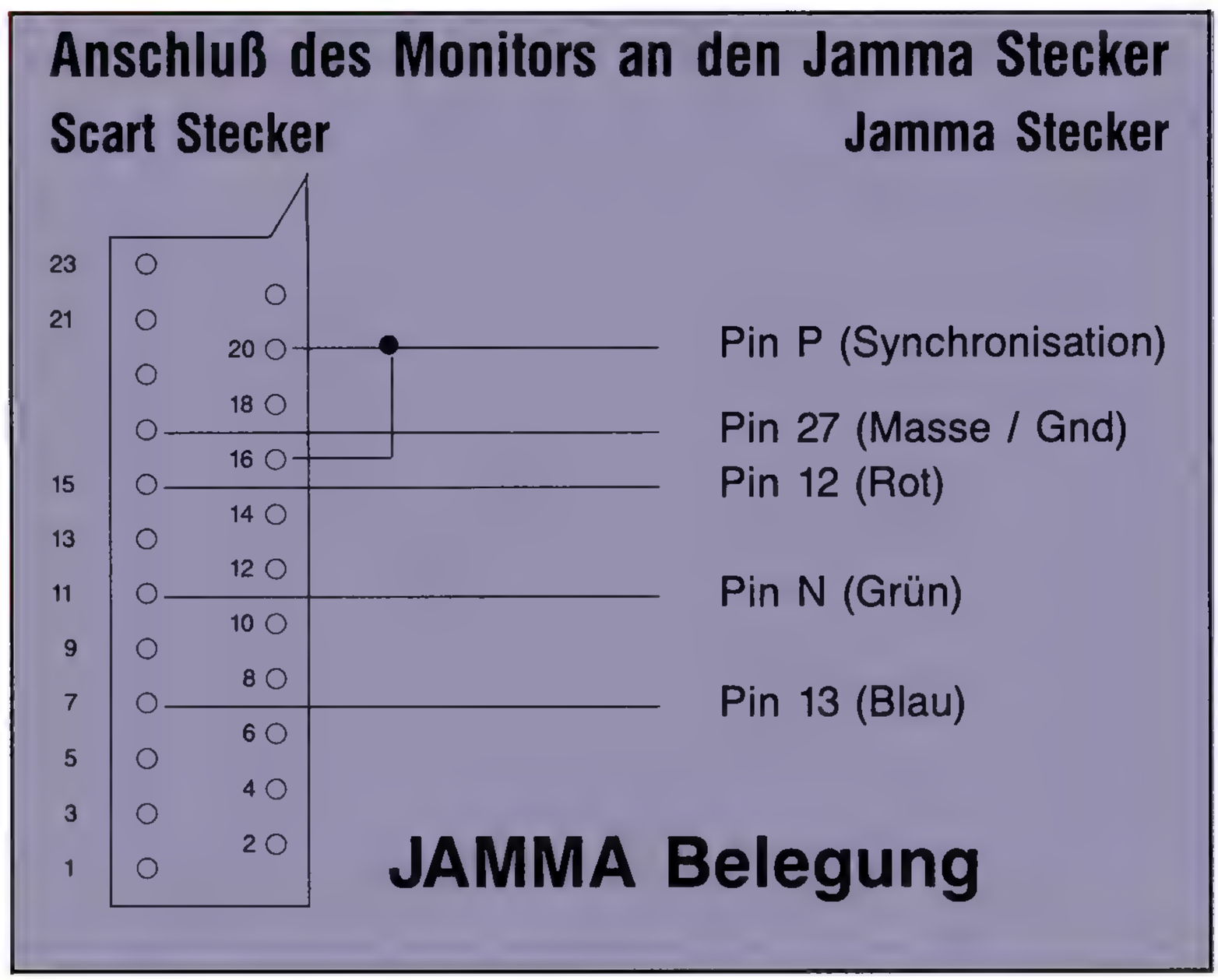
Netzteil	Jamma-Stecker
Masse	Pin A,B,1,2
+5V	Pin C,D,3,4
-5V	Pin E, 5
+12V	Pin F, 6

Für die Leitungen +5V und Masse sollte man Adern mit mindestens 1 mm Querschnitt benutzen, da dort große Ströme fließen. Um auch in den Genuß reinen

Automaten-Sounds zu kommen, muß der Lautsprecher an Pin L und Pin 10 des JAMMA-Steckers angeschlossen werden. Hierfür sollte man ebenfalls Adern mit dem Querschnitt von 1 mm verwenden. Nun kann man das SCART-Kabel löten, um die Platine an den Monitor anschließen zu können.
Hierzu nimmt man den SCART-Stecker und das fünfadrige Kabel.

So sollte das SCART-Kabel aussehen:

SCART-Stecker	JAMMA-Stecker
Pin 07(Blau)	Pin 13
Pin 11 (Grün)	Pin N
Pin 15 (Rot)	Pin 12
Pin 17 (Masse)	Pin 27
Pin 16 (Austastung)	Pin P
Pin 20 (FBAS)	



Pin 16 und Pin 20 des SCART-Steckers müssen zusammen auf das Syncronisations-Signal (Pin P des JAMMA-Steckers) gelötet werden. Es fehlt noch der Anschluß zweier Taster: einer, um Credits zu erreichen (Geldeinwurf) und der andere, um das Spiel zu starten. Dafür geht man folgendermaßen vor:

Taster für Geldeinwurf:

Masse JAMMA-Stecker (Pin 28) auf die eine Seite des Tasters über Litze anlöten und auf der anderen Seite des Tasters über Litze an Pin 16 des JAMMA-Steckers anlöten.

Taster für Spielstart:

Masse JAMMA-Stecker (Pin 28) auf die eine Seite des Tasters über Litze anlöten und auf der anderen Seite des Tasters über Litze an Pin 17 des JAMMA-Steckers anlöten.

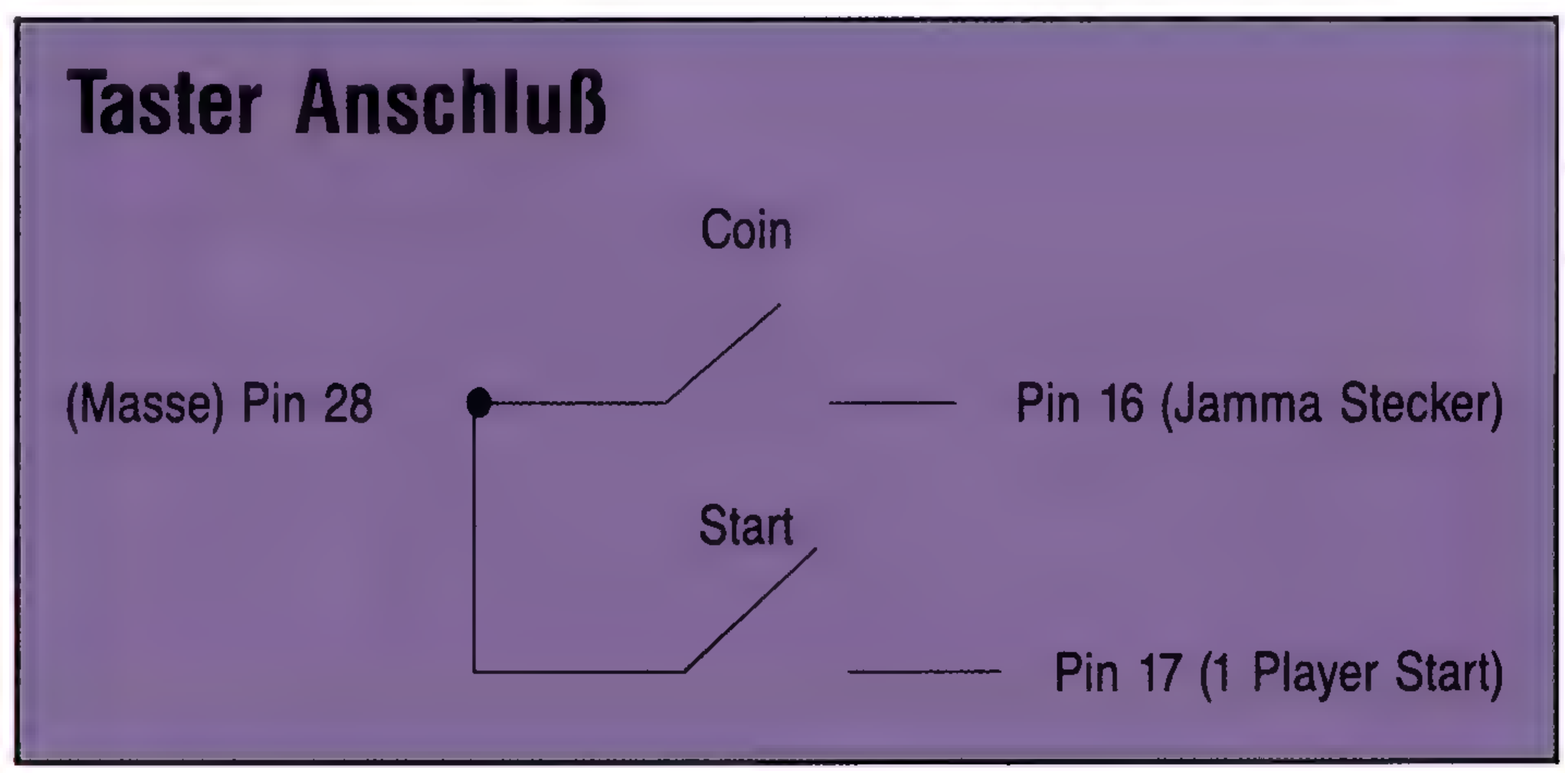
Wenn dies erledigt ist, fehlt nur noch der Joystickanschluß. Dazu benötigt man den 9-poligen Sub-D-Stecker und einiges an Litze.

Joystick-Stecker	JAMMA-Stecker
Pin 1 (Hoch)	Pin 18
Pin 2 (Runter)	Pin 19
Pin 3 (Links)	Pin 20
Pin 4 (Rechts)	Pin 21
Pin 6 (Feuerknopf)	Pin 22
Pin 7 (+5V)	Pin C
Pin 8 (Masse)	Pin 18

Wer eine Platine für zwei Spieler hat, schließt einfach noch einen weiteren Joystickstecker an. Hierzu braucht man nur die entsprechenen Pins anhand der JAMMA-Belegung anzuschließen. Manche Spiele benötigen mehr als einen Feuerknopf, wie z.B. Double Dragon. Dieses Problem kann man lösen, indem man z.B. Josticks vom Sega-Master-System benutzt (die haben 2 Feuerknöpfe). Oder man bastelt sich einen Joystick mit 3 Feuerknöpfen und belegt für diesen Zweck die restlichen Pins des 9-poligen Sub-D-Steckers. Jetzt ist es geschafft. Man muß nur noch den SCART-Stecker in den Monitor und einen handelsüblichen Joystick in den Joystickstecker stecken.Um das Spiel nun zu starten, muß der Taster für Credits betätigt werden, anschließend der Start-Taster. Willkommen in der Spielhalle...

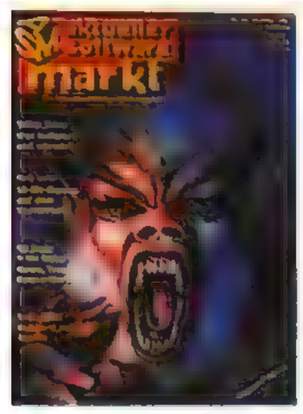
Klaus Wolf

Achtung: Weder die Tronic-Verlags-GmbH & Co. Kg noch der Autor übernehmen Haftung für die Richtigkeit der Angaben. Bei Fragen oder Unklarheiten wenden sich interessierte Leser bitte an Klaus Wolf (Tel. 02622/83517).



IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)

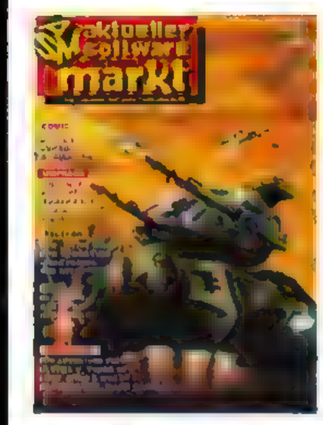

10/87

9/88

11/88

12/88

1/89


2/89

3/89

4/89

5/89

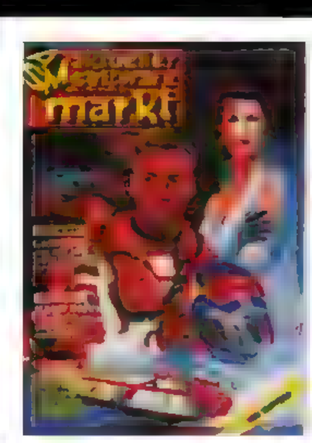
7/89

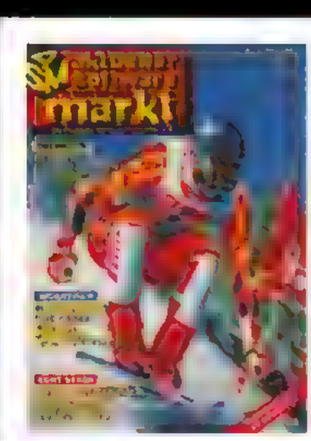
9/89

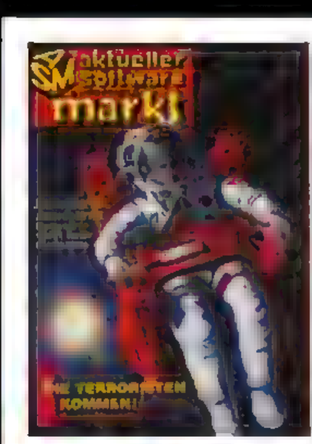
10/89

11/89

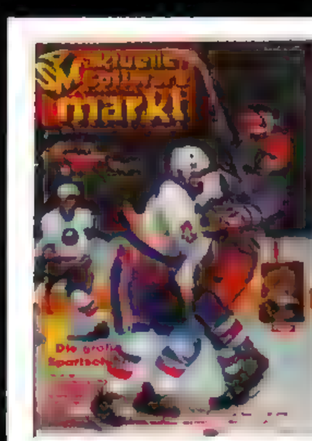
12/89


1/90


2/90



3/90


4/90

5/90

7/90

9/90

VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

SONDERHEFTE:

Nr.1 DM 9,80

Nr.3 DM 7,50

Nr.4 DM 4.50

Nr.5 DM 7,50

Nr.6 DM 7,50

Nr.7 DM 7,50

Nr.8 DM 7,50

Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-
Verlag GmbH & Co KG,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!

DM 7,80

Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgrundtief
abartig!
Kompromißlos
neurotisch!
Unsagbar
unanständig!

DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege

ASM-Generalkarte

(1) Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 2090.

(2) United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.

(3) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel:. (0561) 880111.

(4) Bienengräber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.

(5) Bomico, Elbinger Str. 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(6) Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 83164.

(7) Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.

(9) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.

(10) Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.

(11) Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7864340.

(12) CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (05324) 2001.

(13) Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 4134.

(14) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.

(15) EC Electronics GmbH, Boschetsrieder Str. 28, 8000 München 70, Tel.: (089) 7231025.

(16) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (02323) 43022.

(17) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.

(18) Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz Tel.: (02606) 331.

(19) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.

(20) German Design Group, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.

(21) Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.

(22) International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (0221) 604493.

(23) Joysoft, Pempelforter Str. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 364445.

(24) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.

(25) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.

(26) Leisuresoft, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (02389) 780-0.

(27) Mediencenter Iserlohn, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(28) MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.

(29) Magic Computerspiele, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.

INSERENTENVERZEICHNIS

BOMICO 2,99,100
BUND 47
COMPUTERSHOP MÜNCHEN 67
GREENPEACE 29
CWM MUST 31
DYNATEX 29
DMV 47
EC MÜNCHEN 23
FLASHPOINT 27
INTERNATIONAL SOFTWARE 75
JOYSOFT 71
RUSHWARE 89
SIMON VERLAG 33
TRONIC VERLAG 39,91
VIRGIN GAMES 56,57
UNITED SOFTWARE 63

(30) Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834.

(31) MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (0231) 675643.

(32) Nintendo of Europe GmbH, Hermannstr. 37, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (069) 5973571.

(33) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel.: (089) 2609380.

(34) Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

(35) reLine Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.

(36) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02101) 607-0.

(37) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (0211) 52800.

(38) 38 RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.

(39) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (02305) 3770.

(40) Safer Games, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.

(41) Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.

(42) Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (06151) 595113.

(43) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 680460.

(44) Thalion Software GmbH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 12049.

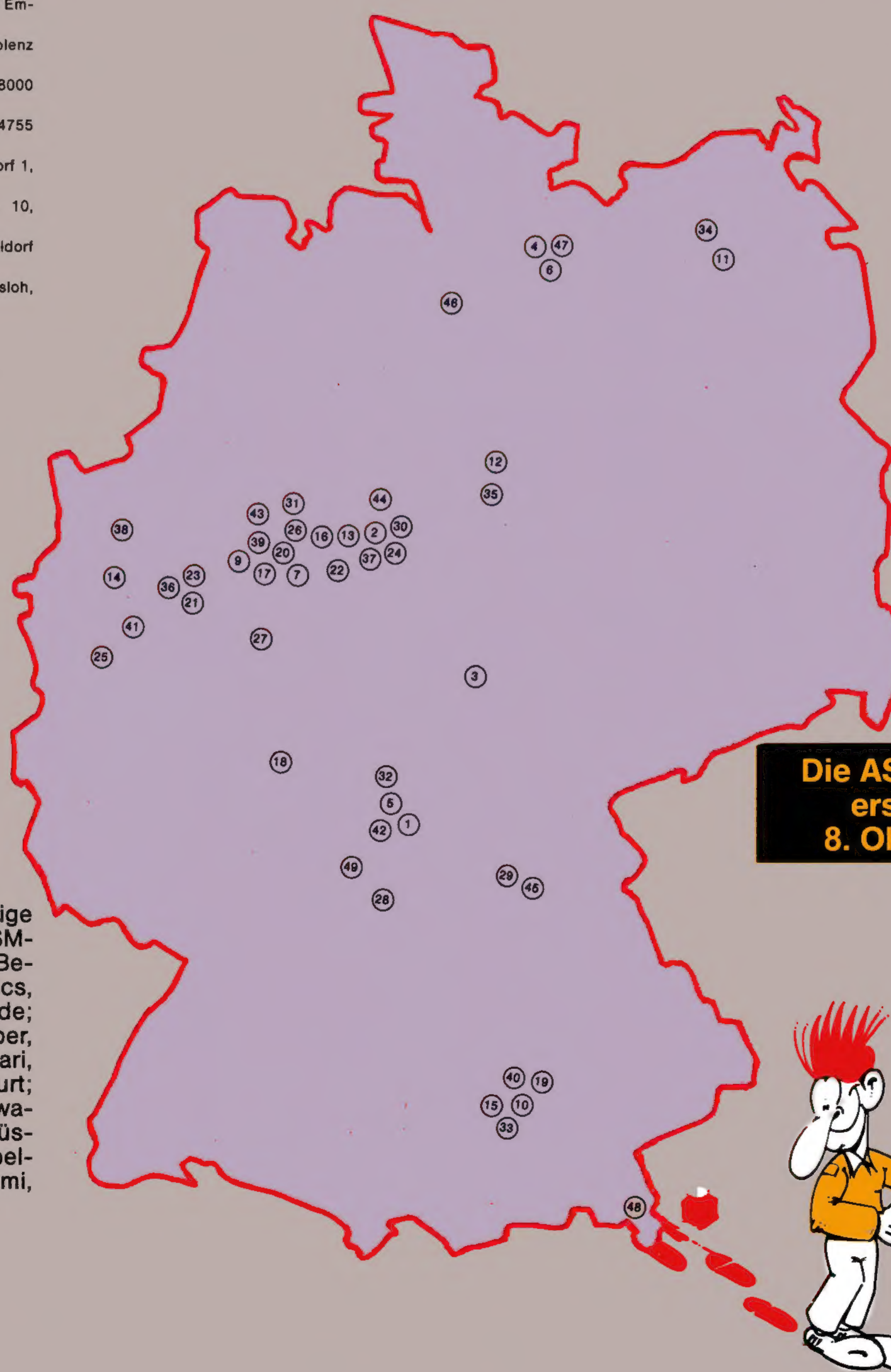
(45) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.

(46) Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 53046.

(47) Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (040) 2515360.

(48) ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.

(49) Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763



Die ASM-Special 10 erscheint am 8. Oktober 1990!

Für die schnelle und tatkräftige Unterstützung zu dieser ASM-Special bedanken wir uns im Besondern bei EC-Electronics, München; Dynatex, Holzwickede; CWM, Vienenburg; Bienengräber, Hamburg; Virgin, Hamburg; Atari, Raunheim; Bomico, Frankfurt; Rushware, Kaarst; United Software, Rietberg; Rainbow Arts, Düsseldorf; Gausselmann, Espelkamp; Nova, Hamburg; Konami, Frankfurt.

MIDNIGHT RESISTANCE

DATA EAST

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90

ocean

LOGO

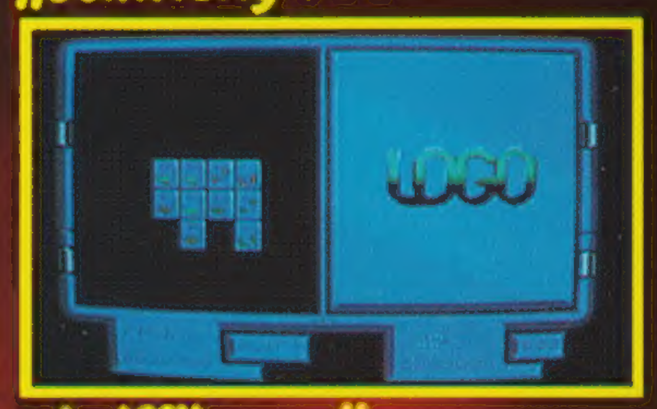
„Knobeln ohne Ende – Logo ist ein wahres Suchtvergnügen (ASM – Hit)"

„Für Strategen und Kopfakrobaten können wir Logo nur empfehlen. (Power Play)"

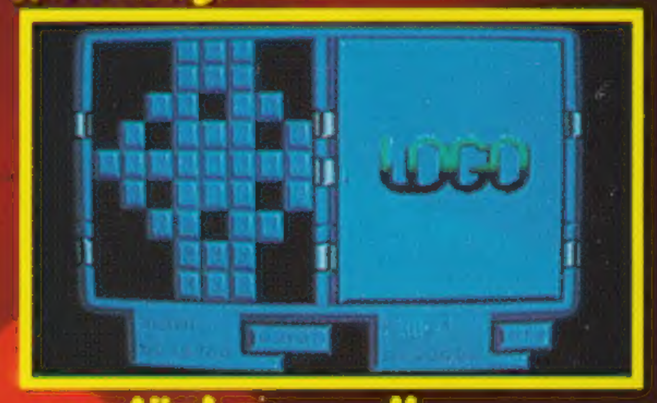
"'Tatsache ist, daß Logo vor allem wegen des Spielprinzips Spaß bringt und darum des öfteren im Diskettenschacht landen wird. Strategen und Gehirnakrobaten kann ich Logo nur empfehlen."

(Henrik Fisch in POWER PLAY 4/90)

„schwierig . . ."



„knifflig . . ."



„unlösbar . . ."

„oder vielleicht doch ?!"

AMIGA

ATARI ST

BOMICO-Vertrieb:
Elbinger Str. 1
D-6000 Frankfurt/M. 90

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen !

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25

ATARI ST / MONO

IBM / PC